



北京电影学院
动画艺术研究所推荐
优秀动漫游系列教材

CARTOON

日本漫画创作技法

— 肢体 · 表情

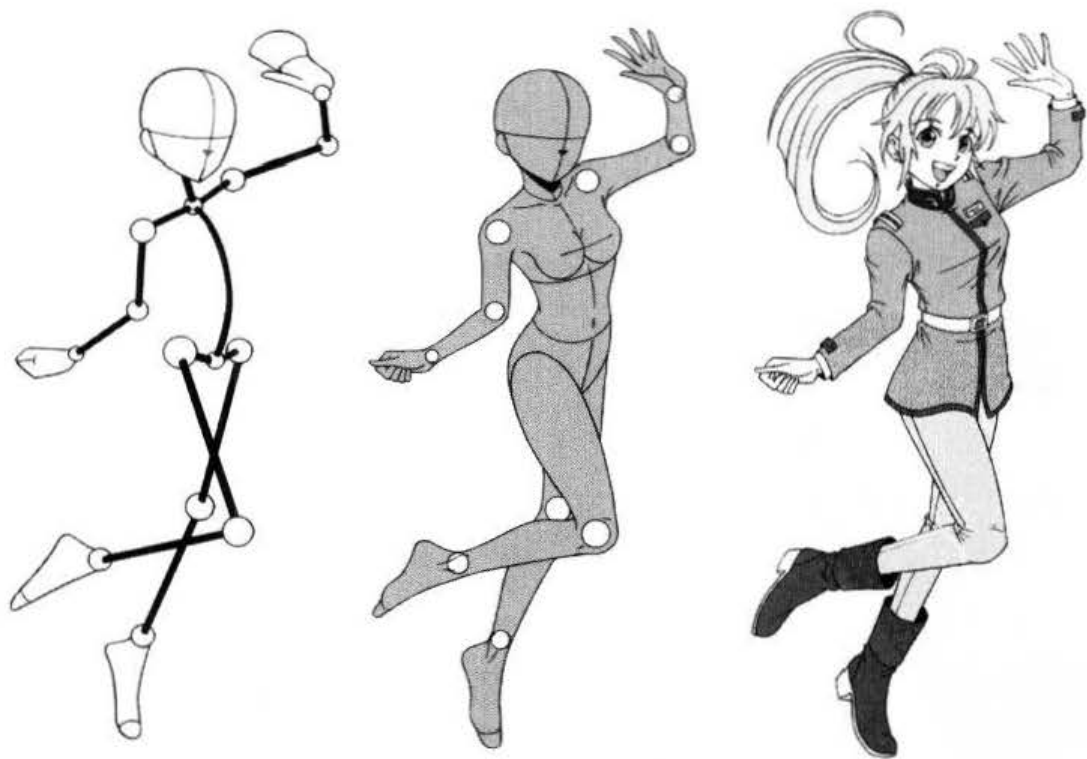


[日] 尾泽忠 著
张伊娜 牧华 译
孙立军 审译

中国科学技术出版社

目 录

4	引 言
5	让我们试着画一画
9	第一章 利用空间
25	第二章 骨骼和肌肉
59	第三章 人物设计基础
78	第四章 造型实例
115	第五章 真实人物类型的实例



引言

日本动漫在全世界都受到欢迎

我在洛杉矶的时候曾经和一位学生交谈过，在谈话过程中他感到很受挫，因为他觉得只有植入日本人的 DNA 才可以创造出那些只有在日本动漫中才能看到的造型独特的人物。另外有一些人则说除了日本人之外，没有人能画出这样的漫画风格。

事情当然不是这样的。

如果你真的有画画的欲望，并且好好地学习漫画家们所掌握的秘密和技巧，那不管你在世界的哪一个地方，你都能画出好的漫画。

这本书将教你画动漫人物的基本功。当你用这本书的教程来学习画画时，尽量去体会、理解日本漫画家和动画家在创作的过程中是如何思考的。在这本书中甚至包含了一些非常实用的小技巧，这些技巧都是我原来在一家日本动画公司工作时，我的老板给我提出的建议。

多亏了这些教程，它们让我在这个行业中找到了工作，而且现在成了我的职业。如果你能精通这本书中所说的一切，那我相信，你已经完成了难以置信的漫画之旅的第一步。



让我们试着画一画



什么是好的草图？

我们经常说，你必须有能力将人物的草图画好。在学习动漫的过程中，你也将像美术学院里的学生一样，一遍又一遍地画石膏雕塑的草图。当学习了一段时间之后，老师将不再指导你，你将从你所犯的错误当中去学习和进步。

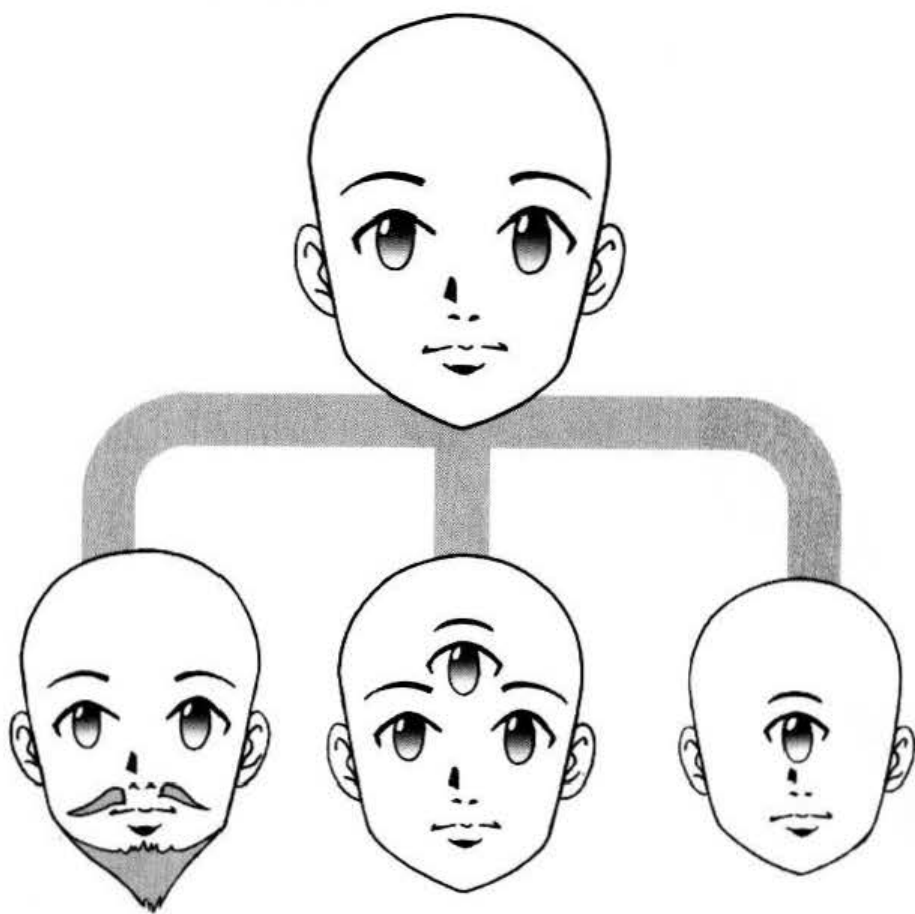
当然，对于漫画家和动画家来说，还有比画石膏雕塑更重要的而且必须要擅长的东西。用几秒钟的时间想一想。在一些漫画中，有些人物的身高只有三倍的头部长度的，但是在现实生活中是没有这样的人的。尽管在现实生活中正常人的总身高大约是7到8个头部的长度，但是没有人看了漫画中这种身高只有三个头部长度的角色之后会感到奇怪。

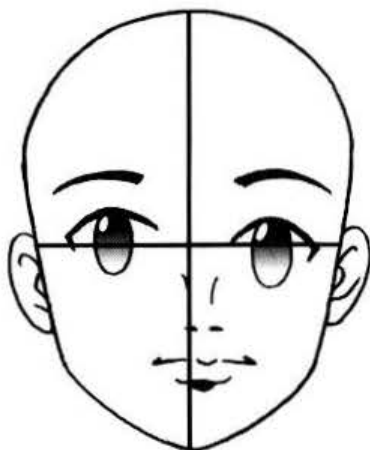
这是因为每个人都知道漫画中人物应该是什么样的。虽然如此，你依然可以仅仅通过外表而决定是否喜欢这个人物。但你又是怎样决定的呢？这个人物是虚构的，是不存在的。那你怎能决定他的好坏呢？谁能来决定呢？只有我们与生俱来的平衡感才能决定。

在日本，有人做过下面这个测试。让一个还不会说话的小孩看他妈妈的脸，而他妈妈的脸经过了不同的处理，目的是要看看这个小孩会不会哭。第一个，他看到他妈妈长胡子了。第二个，他看到他妈妈有三只眼睛。第三个，他看到他妈妈只有一只眼。

你觉得哪一个最能让这个小孩嚎啕大哭？

答案是第三个。人的本能驱使人希望看到脸的各个部分都在适当的位置上。其次让人心烦意乱的就是第二个，虽然原有的两只眼睛位置没有变，在一定程度上让人看起来还比较安心，但这第三只眼还是让人感到不适应。而第一个却没让小孩有一点烦躁不安的感觉。





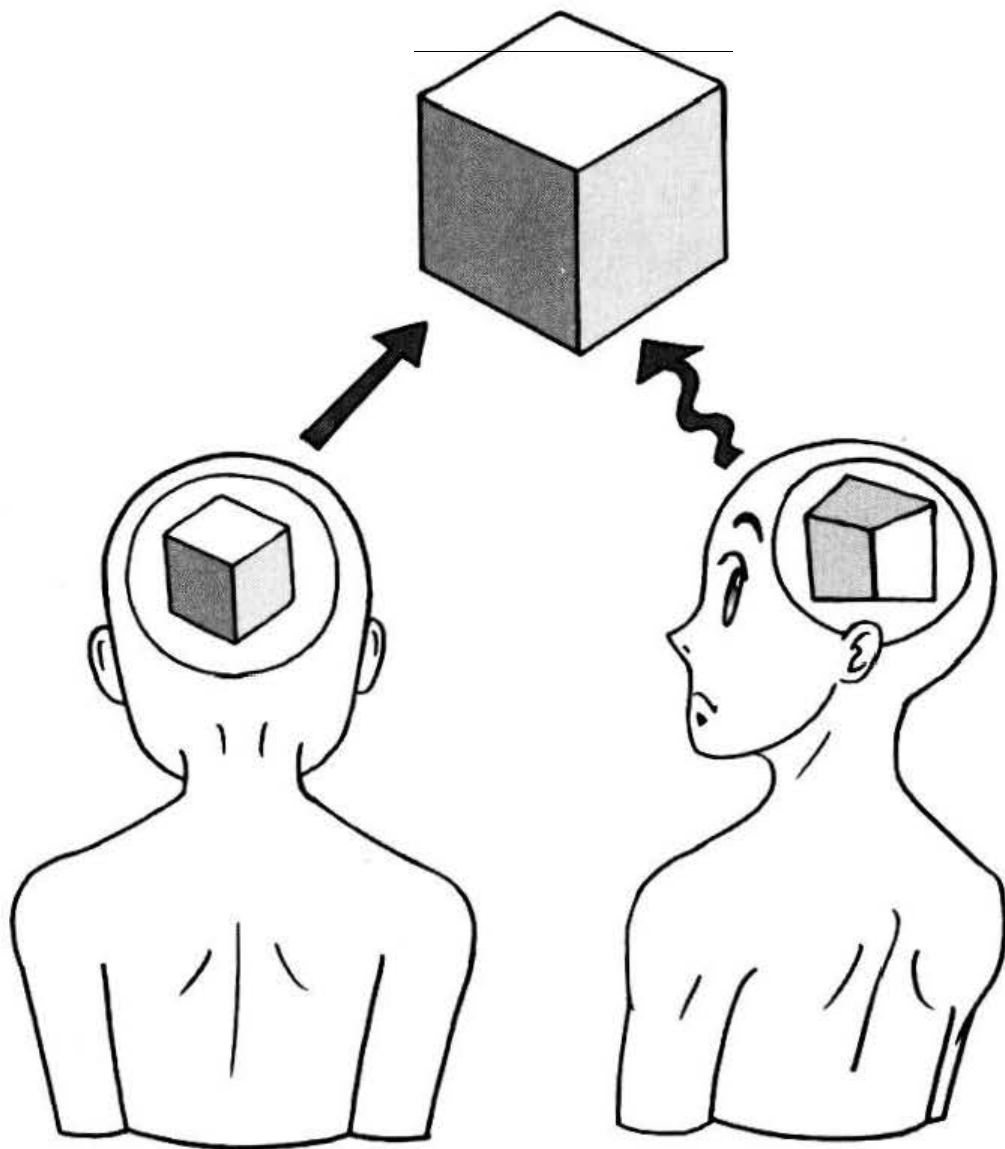
另一方面，即使有两只眼睛，但是这两只眼睛没有放在合适的位置上，这个小孩仍然会哭。你可用同样的方法去检验你画的草图是否足够好。即使是虚构的小矮人形象（全身长度只有三个头那么长），如果你画得让人物失去了平衡感，你的画依然是失败的。

想要熟练地去做人物设计的第一步就是掌握平衡。对于漫画家或动画家来说，通过画一个石膏雕塑的草图就可以检验你是否从中看到了平衡。其实，一个画家的好与差，在动笔之前就可以决定了。如果你不能准确地看出所画物体的平衡，那你就不能画好。如果你可以找到平衡，那你很快就能熟练地作画了。如果你不能在你的屋子里立一个石膏雕塑来练习，那你可以去临摹其他人的画作，这同样可以达到相同的效果。

漫画家和动画家从小就开始临摹其他人的作品。有没有人曾经试图去临摹他在漫画中看到的图？这不就是简单的模仿吗？

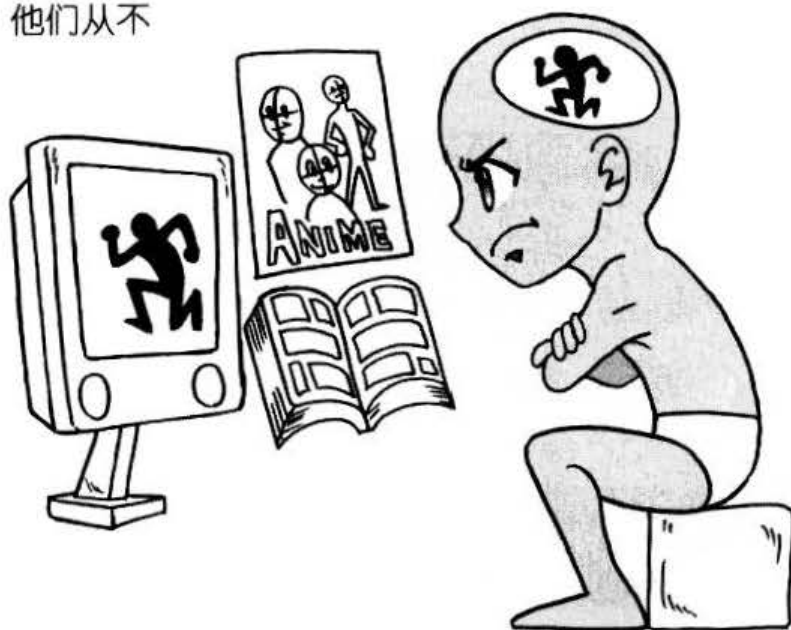
“临摹”的意思就是你画你所看到的东西，不做任何修改。而那些想改进作品的人则需要仔细地观察原作品的每一个细节，并最终决定哪些地方需要改进。经常用这种方法练习会使他们的水平提高。

换言之，他们锻炼出来了一双可以仔细观察作品的眼睛。那些善于画画的人经常说：“你应该就把你所看到的画准确了。”而那些不擅长画画的人总说他们自己不能画，因为他们没有掌握画画的技巧。然而，为了获得这种技巧，你就必须先锻炼一双“火眼金睛”。

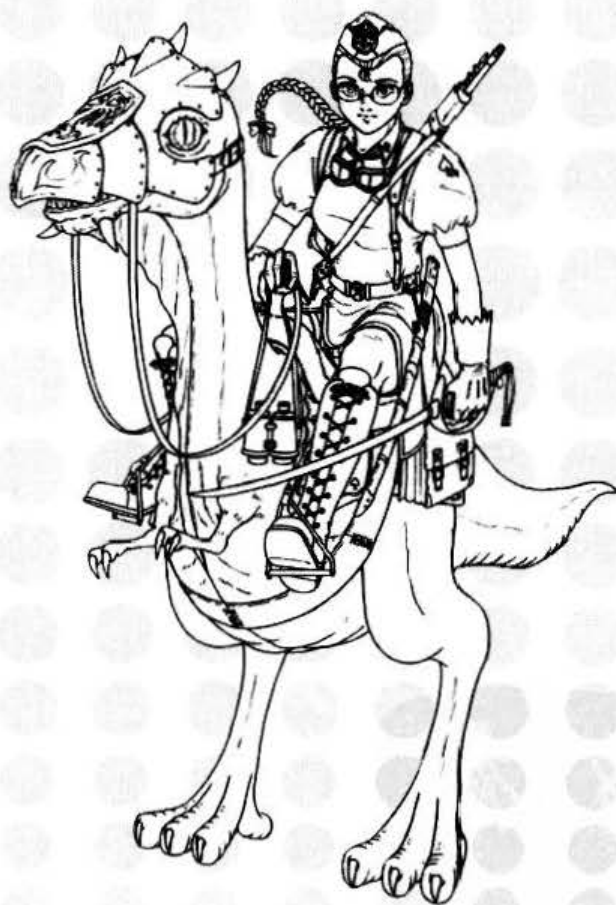


当一个技术熟练的画家和一个没掌握画画技巧的人看同一个物体时，他们从不同的角度去解读这个形象。

当你大脑中想着如何去
看这个世界的时候，那你看世界时就会用这种方法。当你去欣赏你喜爱的动漫时其实是一样的。动漫本身并不仅仅只包含有趣的故事；其中的人物和机器画得十分精致巧妙。你会喜欢这部作品的原因是你觉得这些人物和机器十分可爱十分酷！那么首先，就让我们一起来看看这些图是怎么画出来的吧。



第一章 利用空间



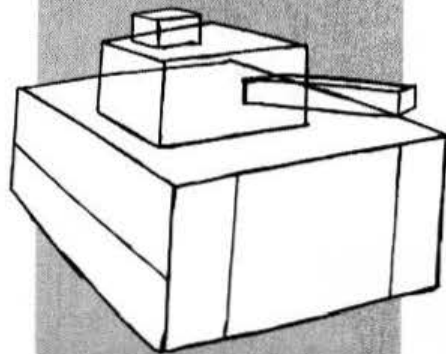
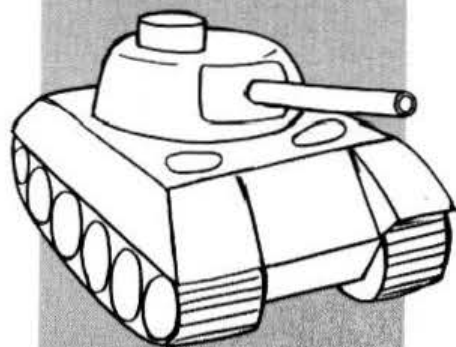
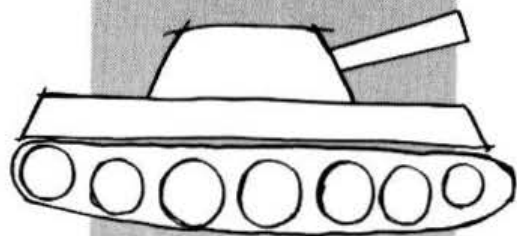
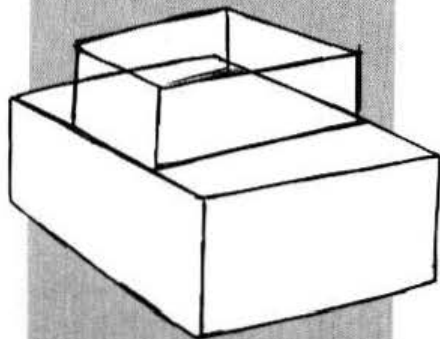
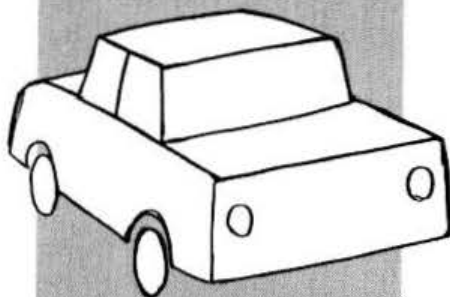
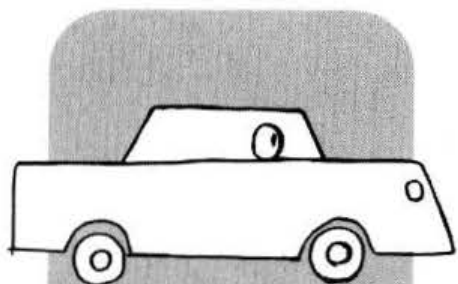


画立方体可以提高你的画画技巧（一）

观察下图每一步的细节变化。使你有能力开始画画的一种训练方式就是从不同角度（三维空间）去看你要画的物体。简单的说，其实就是画立方体。动漫被限制在二维空间中（平面）。然而，职业画家可以让图画在平面上产生立体感。

不论你的人物看起来是多么的酷，如果你没有将他们在平面上画得有立体感，那你的画画能力将不会提高。

回想一下你的童年，想想那时你最感到自豪的作品。当你画一辆小汽车时，这辆车可能就是简单的平面的车，从你的画中只能看到两个轮子，相当于你从侧面沿水平方向去看这辆车。当你的画画技巧有所提高时，你就会从不同的角度去画小汽车。即使这个变化是无意识的，当你学会如何利用空间的时候，你的作品就会变得更加精致。利用空间是提高画画技能的精髓，它也是创作出更加复杂的作品的基础。正像下图所展示的那样，去除坦克和小汽车的细节，留下的就是一些很简单的立方体。



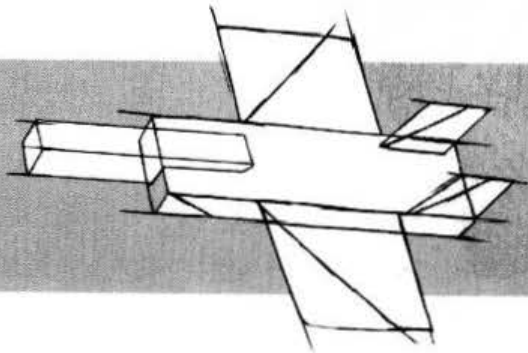
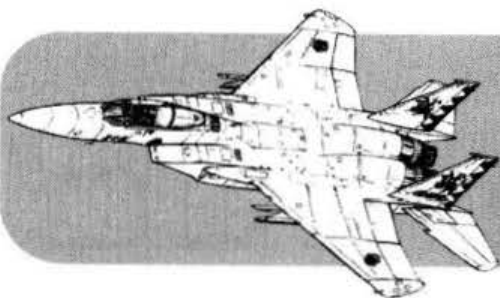
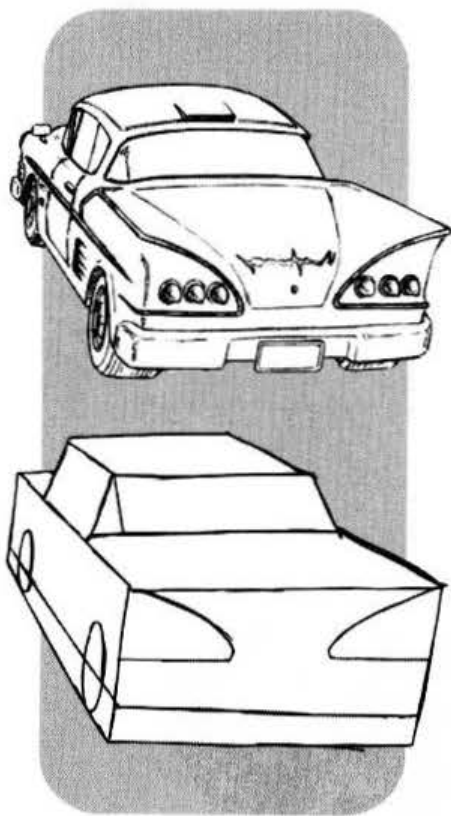
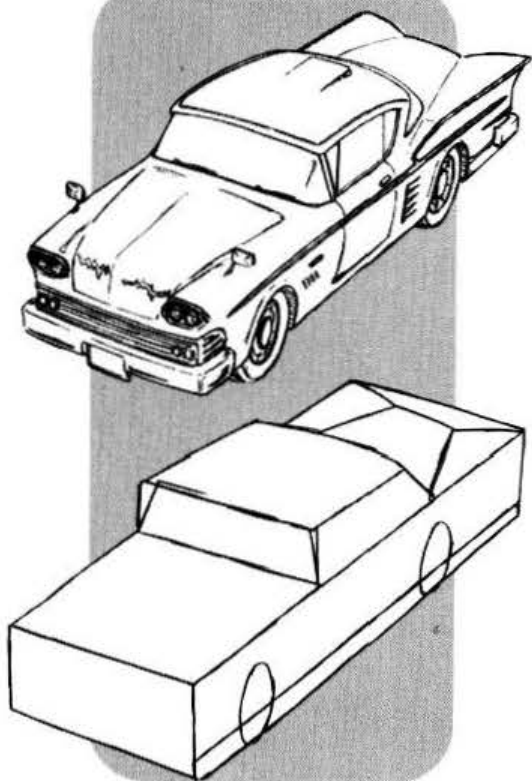
职业画家也是从画立方体开始的

无论是那些第一次画图的人，还是那些刚从美术学院毕业的学生，亦或是那些在动画公司实习的人，你觉得他们更善于画什么呢？人物还是机器？（我相信你一定知道这个答案，因为你很可能也更擅长画机器）。

据我的经验，那些能把机器画得很好的人也可以把人物画得相当棒。相反，那些不能将机器画好的人也不可能将人物画好。理由就是他们没有很好地学习如何利用空间。

当你尝试着画一个动作的时候，你需要对人体结构十分熟悉，因为当你在三维空间内利用各个角度时，你就会用到人体结构的知识。如果你可以画立方体，这是画一个机器的第一步，接着往立方体上添加细节，那么你将可以更准确地利用空间。画机器是一个很好的起点，因为机器不像人物，机器没有复杂的风格，也没有感情，不知喜怒哀乐。

如果你是以正方形和立方体开始作画然后再添加细节，那么你画出来的作品有时最后看起来就像个机器。

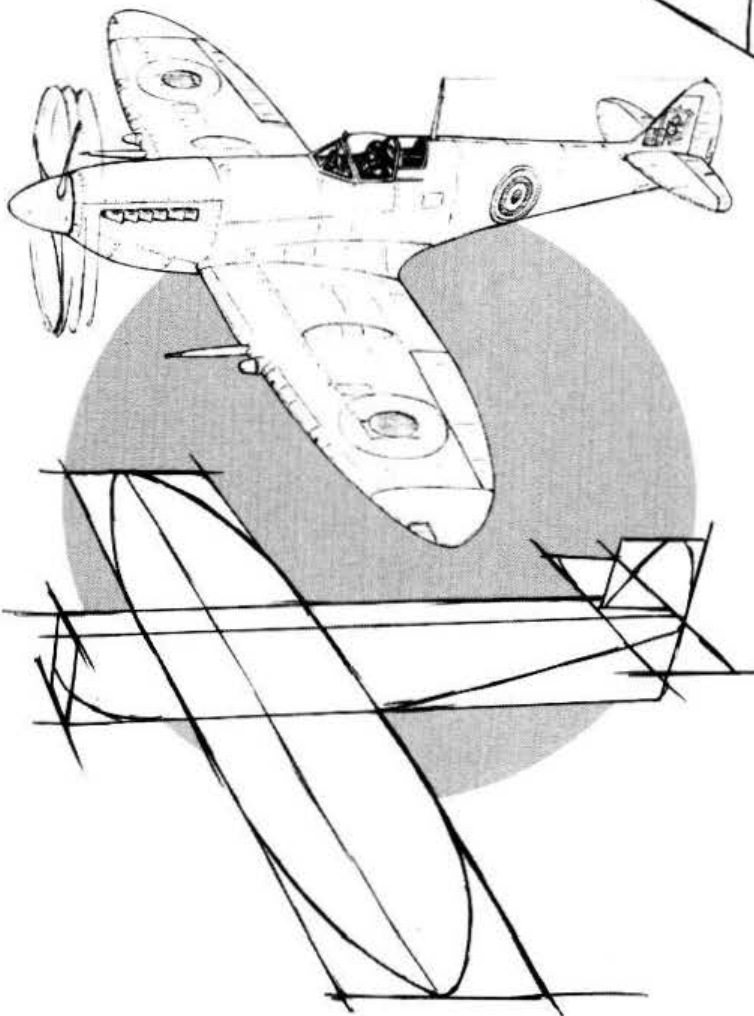
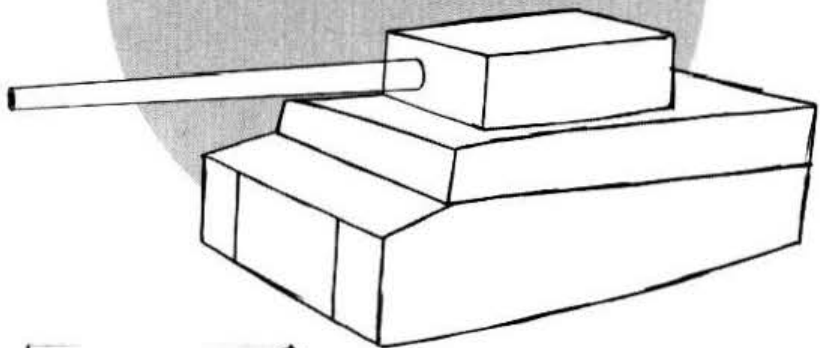
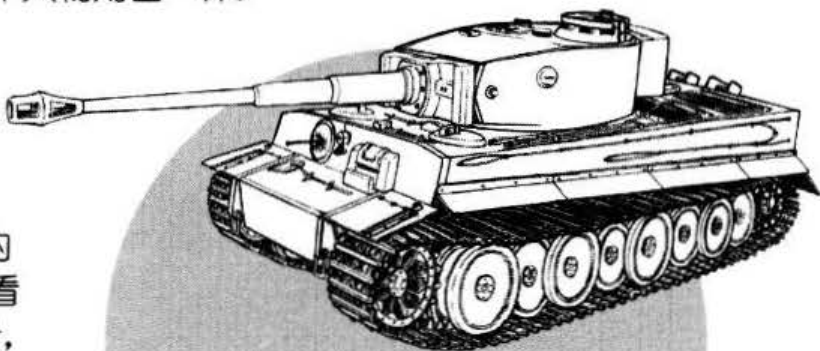


没有车被简单地叫做“车”

虽然大家经常说机器比人物要好画，但随着你的练习，你一定会发现机器也是相当复杂的。当我在为电子游戏公司做设计的时候，我必须十分注意机器的细节，细致程度就如同对待一个角色一样。

一个很有经验的人曾经告诉我“没有任何一辆车可以简简单单的被称做‘车’。你应该给它们具体命名，比如32 福特和 57 雪佛兰。相同的道理，你画的坦克要让人一看就知道是 WWII 德国猛虎 1 号，你画的飞机让人一看就知道是烈火战斗机”。

认知过去种种机型之间的区别，这种能力将能帮你成功地设计出未来世界

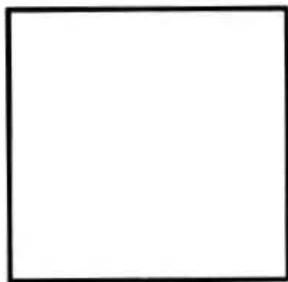


的虚拟物体。即便是宇宙飞船或是机器人也是有工程师来设计、有公司来制造的。在你设计这些物体的时候你也要考虑到这一点。

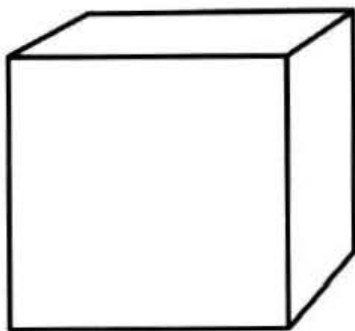
当画一个人物的时候，考虑他们应该穿什么样的衣服或者他们的脸型是什么样的，这些也是十分重要的。对于设计机器的人来说，他们最了不起的地方在于他们不看照片和图片就可以自己画出物体。对于设计人物的设计师来说也是一样的。职业漫画家和动画家可以从记忆中“看到”人物并画出他们。

画立方体可以提高你的画画技巧（二）

下列图片中的盒子展示了学习三维设计的不同阶段。尤其是在动漫中，需要设计者在脑海中对透视效果因场景的不同而做出调整。你之前用照相机照过照片吧？那你一定知道由于对镜头和焦距选择的不同，照片上的物体会体现不同的大小和不同的透视效果。尝试着画出这些盒子，不要用尺子。

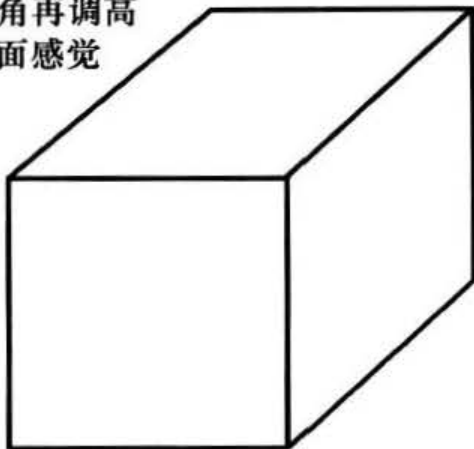


从正面看，盒子只是一个很简单的正方形。

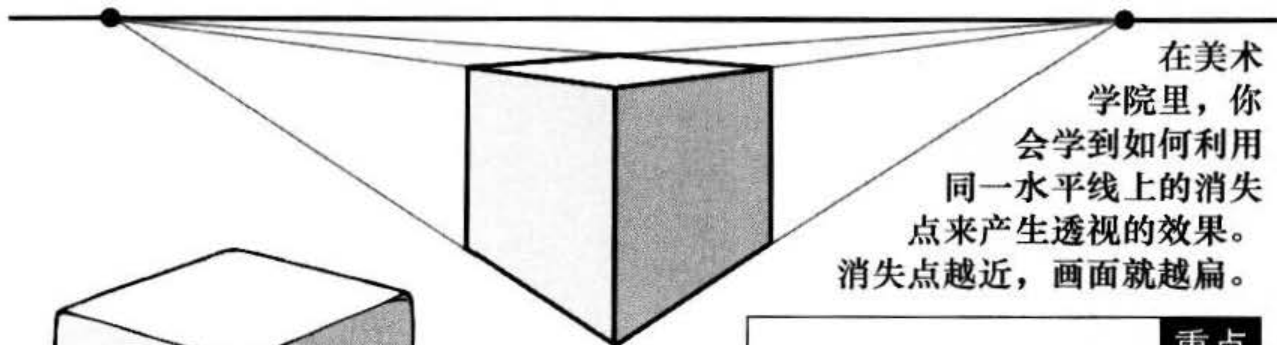
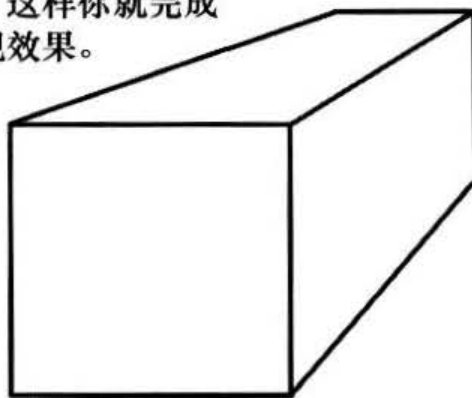


将你的视角稍微往上移动一点，你就可以看到盒子的上面和侧面了。

将视角再调高一些，侧面感觉变长了。



将后端的边画得比最前端的边短一些，这样你就完成了透视效果。



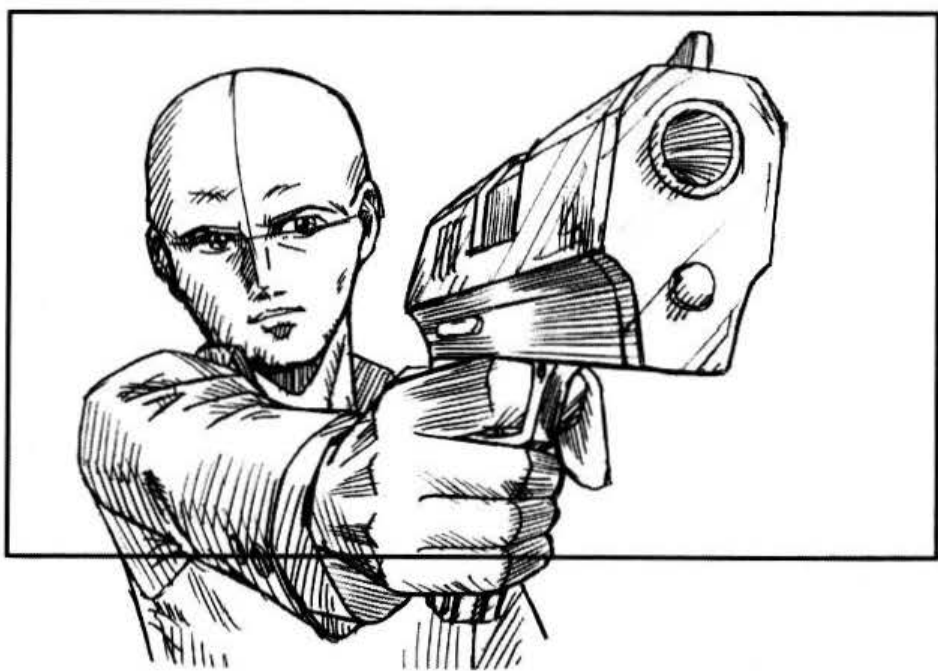
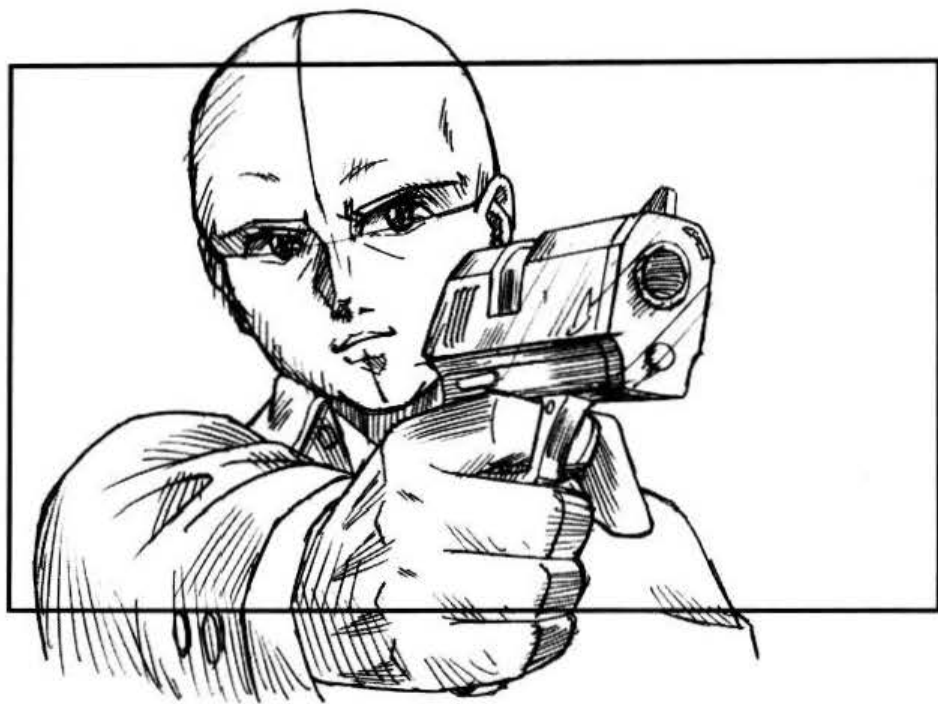
在美术学院里，你会学到如何利用同一水平线上的消失点来产生透视的效果。消失点越近，画面就越扁。

重点

当消失点靠近物体中心，并且消失点远到基本上看不到的时候，物体上的线条就近乎于平行，就像你看到的这样。

在动漫行业中，建筑和背景的描绘以及它们与人物关联的角度，这被称做透视。透视是十分重要的，一个画家的技能并不是由他画的人物多漂亮所决定的，而是由他是否可以熟练地运用透视法来决定的。

用立方体画人物（一）

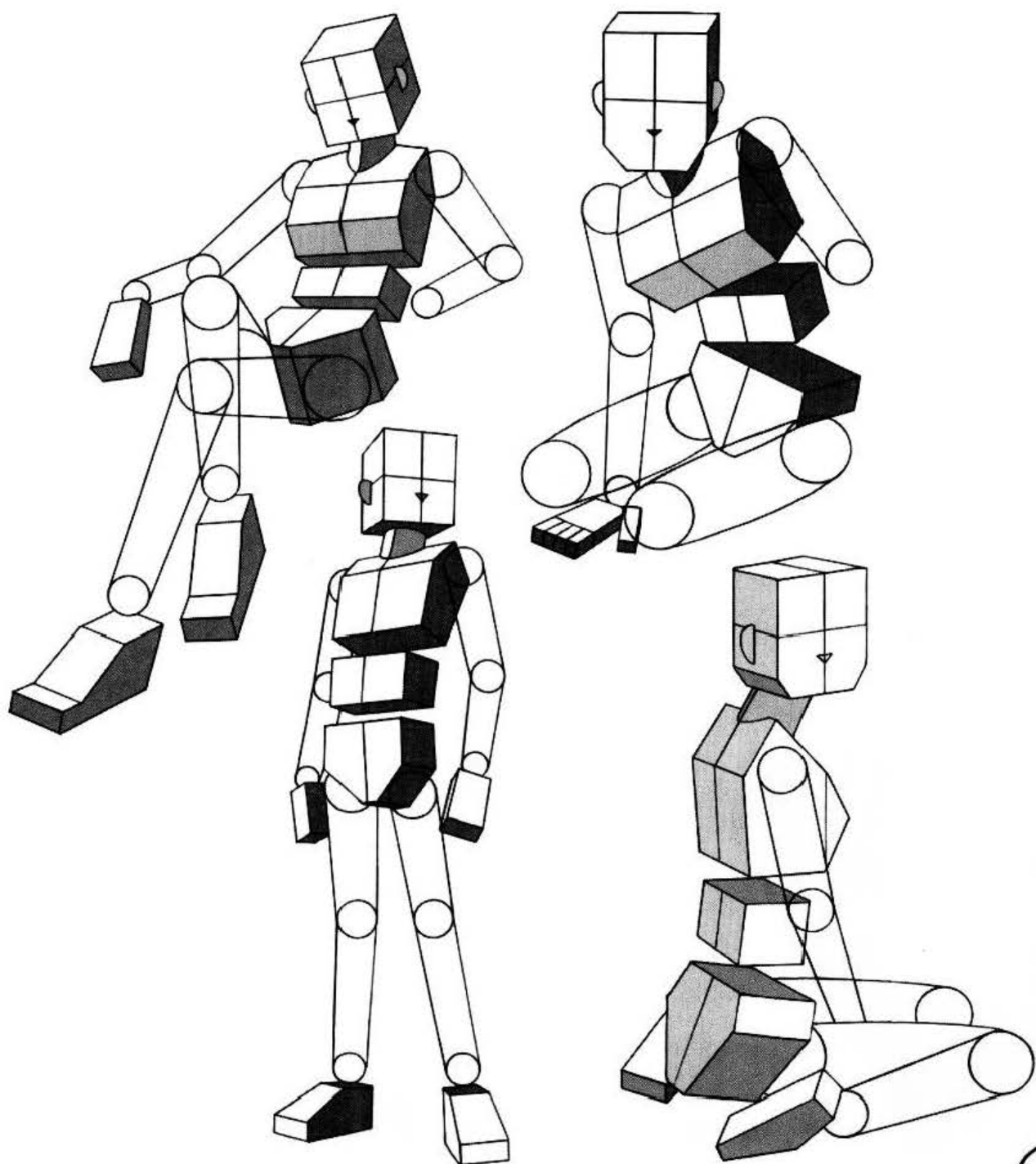


漫画书和动画片之所以十分有趣，就是因为其中的故事允许你去创造各种类型的构图。如果你应用各种形状和大小的立体形状来完成你的创作，那读者将更喜欢你的作品，你的画画技能也提高了。

上面的两幅图是相同的场景，只不过是不同角度去看的。看看手枪不同的透视效果。通过这些立体形状的组合，形成不同的观看角度，不仅展示出不同的场景，而且还会带来不同的效果。

用立方体画人物（二）

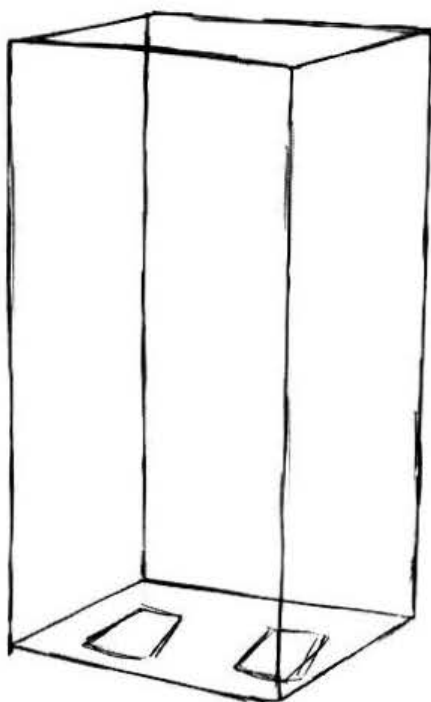
立方体不仅仅是用来画机器和手枪的；它对于描述特有的人形也是必不可少的。画出三维的人物并从立方体的角度来考虑。在你能够画出一个美丽的女性形象之前，你必须有能力从各个角度去看她。美术学院的学生也是这么学习的，这里石膏雕塑起着同样的作用。一旦你已经可以熟练地画画，那就没有必要先画立方体了，但你应该经常让这些立方体浮现在脑海中，确保你时时刻刻是从三维的角度来考虑人物绘画的。



画画时的思考过程是什么？

不画别的只画立方体确实没什么意思，所以现在我就来介绍一下我创作时所用的方法以及思考过程。我现在已经基本不画立方体了，但我经常在脑子里想着立方体。如果我不这样做，我就无法创造出三维人物。

每个部分以及整个作品收尾时的细节处理技巧是十分重要的，请记住，将你想画的人物画成三维的，这是你开始创作的前提。



首先，
在一个立方
体中，决定
你要画的人
物的位置。



给你的人
物设计个造型
并画出草图。
一定要注意画
面的平衡。



开始画
每一部分。



用一张新
纸盖在刚画好
的那张纸上，
用平滑的线条画
出整体的形状。
由于我是用电
脑给图画着色的，
所以我不用
铅笔为空白填色。



这是我画画独特方法，
所以可能不适合于每个人。
你应该一直有意识地去
考虑空间的利用。

比例

当你已经达到能够信心十足地合理利用空间去作画时，下一步你就要考虑平衡问题了。对于人物，你首先必须要决定如何将头和身体连接。

改变比例仅仅是开始。如果有 10 个人来画一张画，那画出来的作品一定是 10 种风格。如果仅仅是为了娱乐自己而画画，那就不用考虑太多平衡问题，但是如果你想成为一名职业漫画家，或是想向他人展示一下自己的作品，那你该怎么做呢？

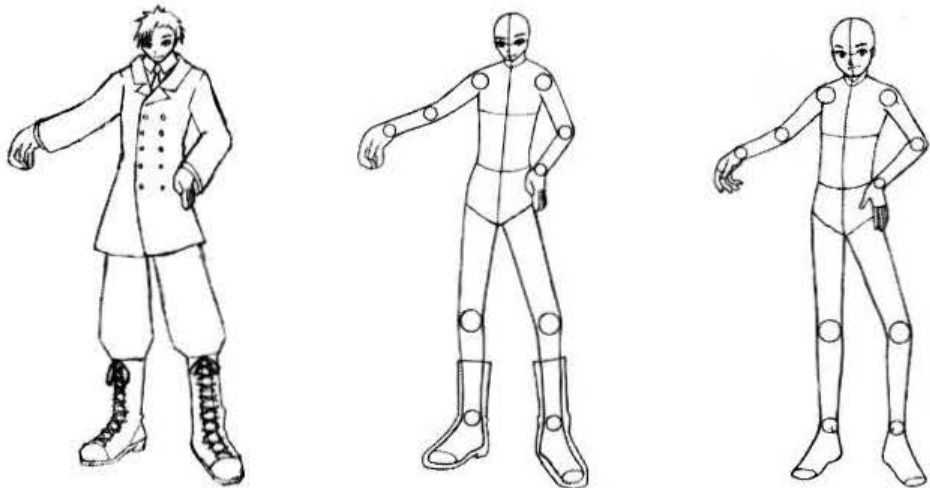
即使你仅仅是为你自己画画，我保证你也遇到过好多次不中意的作品，它们看起来怪怪的。这就是一个标志，它表明你的创作过程是有问题的。是草图出问题了吗？还是设计？如果你仍然没有发现问题，那这个问题很有可能出在比例上。

漫画风格的作品有它们与众不同的平衡感。虽然有一些比例问题可以归结到个人喜好上，但通常情况下，处理好比例问题可以让图画看起来更好。

比如，在下图中，手和脚的大小是不同的。我更喜欢有大手大脚的这个人，你呢？

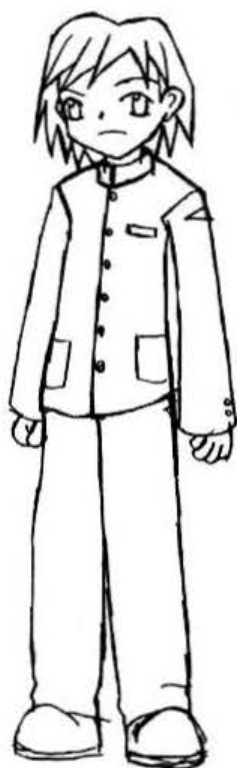
同样，看看下面的学生作品。将头的大小与手指的粗细稍作变动，最终的效果将完全不同。

你的作品看起来如何呢？

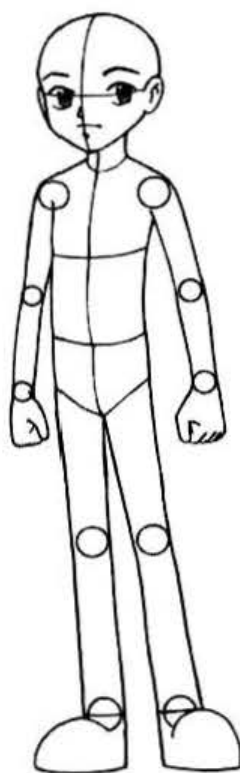
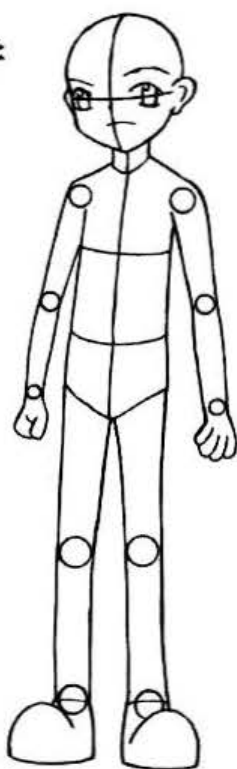


让我们看看另一个学生的作品。在判断这个作品的好坏之前，你能看出来哪个部分需要改进吗？

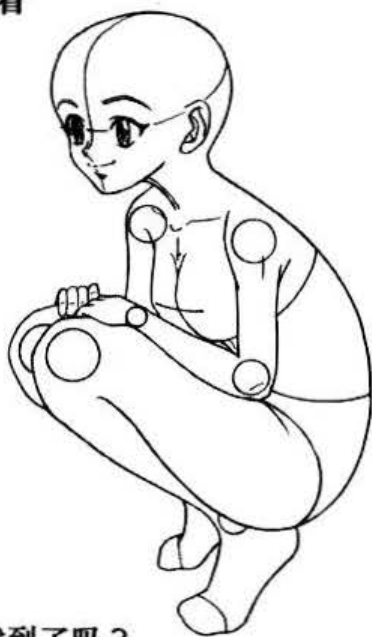
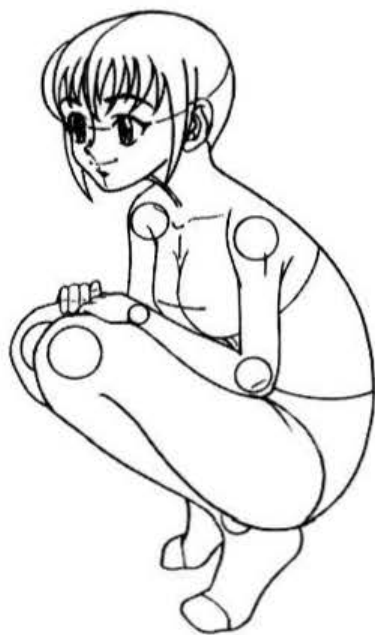
我将上身的粗细以及倾斜度做了调整，还重新画了脚的位置。如果你仅仅是被告知这个草图看上去很有意思，或者是你无法离开具体的指导来画画，那就很难看到错误出在哪里。不过，我们经常假设问题就是出在比例上面。



一个学生的作品。



即使是专业人员也会犯错，虽然错误可能不明显。你能看出下列图片中的错误吗？



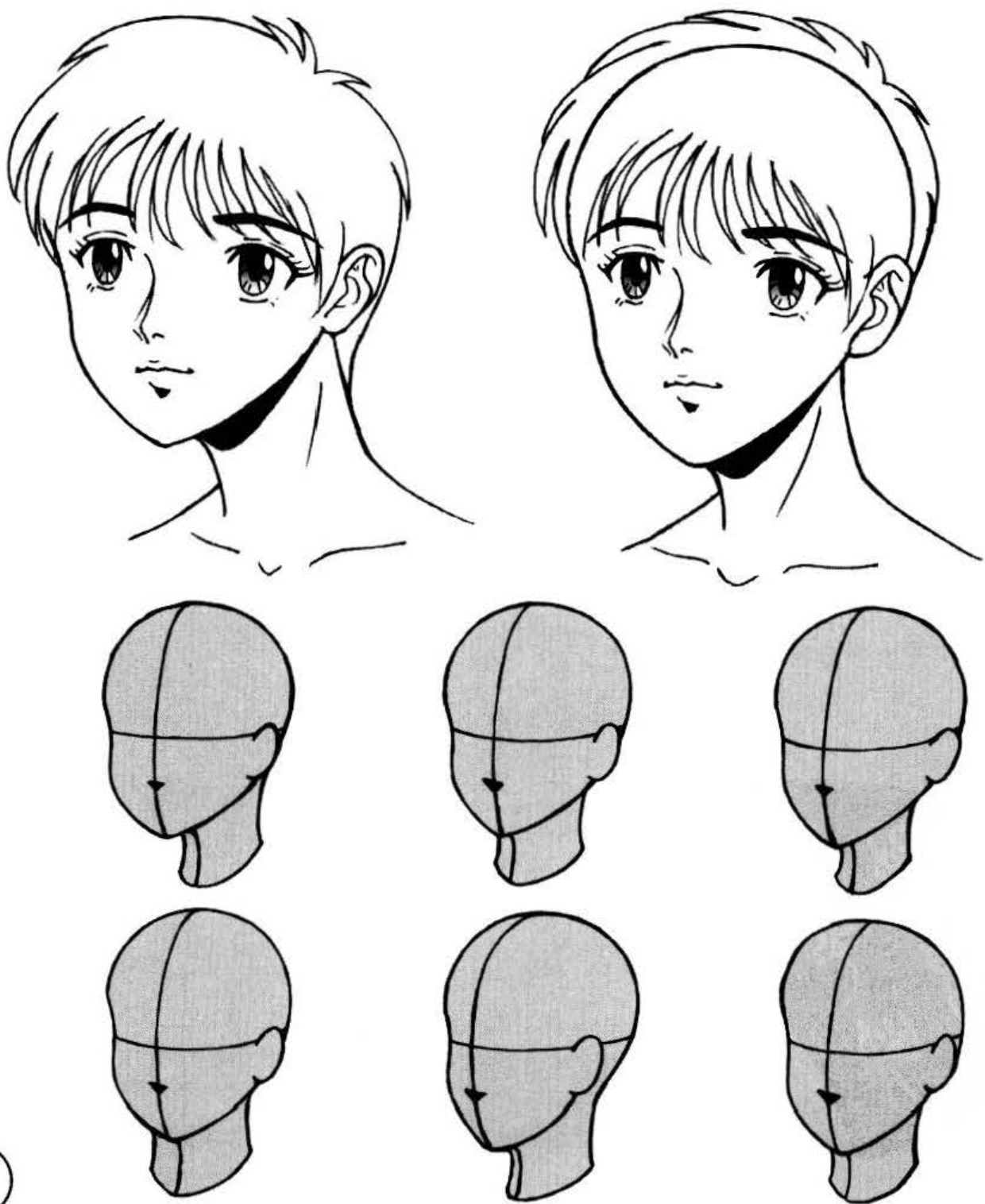
找到了吗？

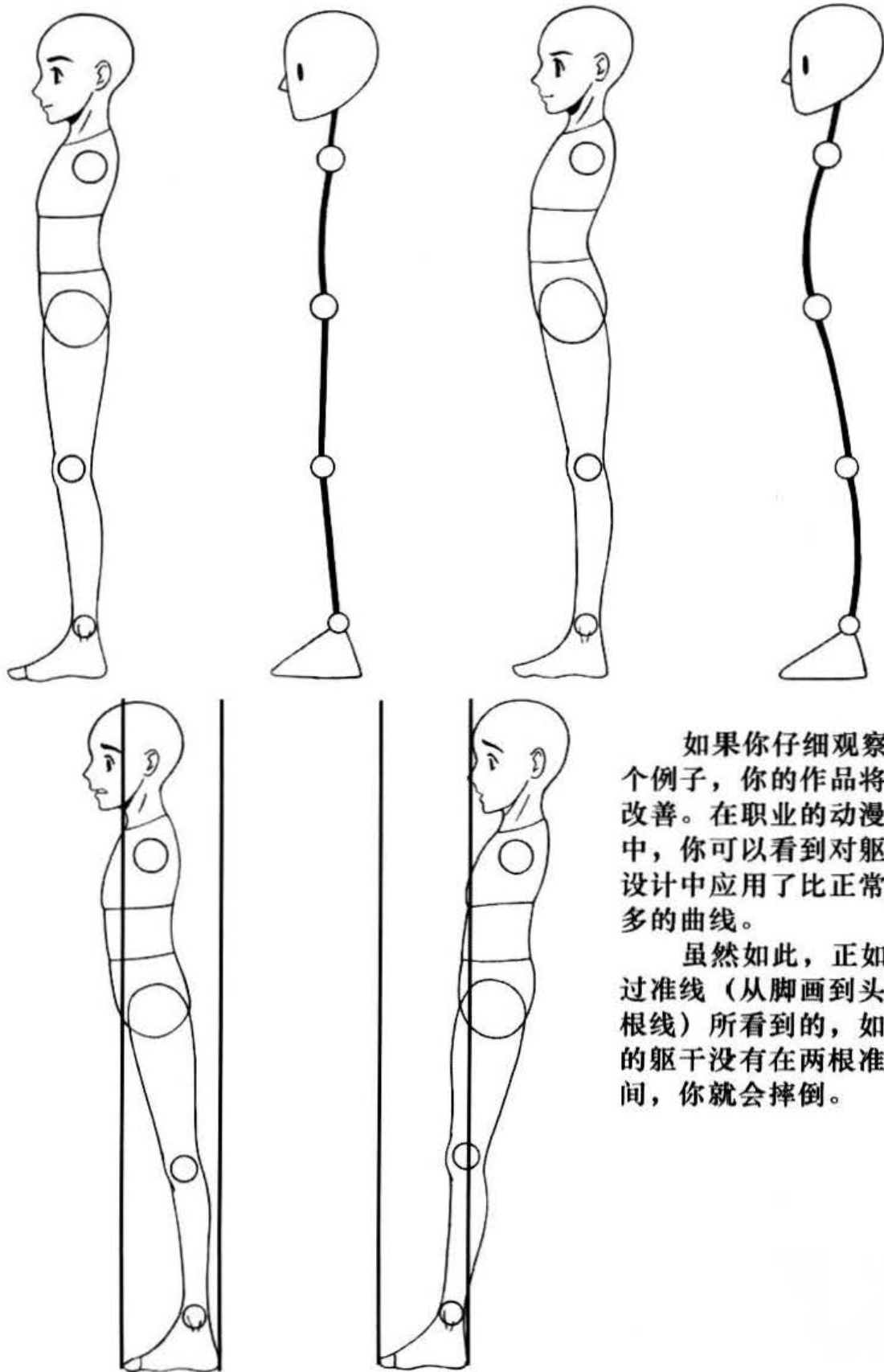


普遍的错误

最普遍的比例问题出在脖子与头部连接上，这个问题可以在下面的例子中看到。

脖子中的骨头没有被画好，另外脸部不是三维的。用裸眼来对比这两张图，你能看出为什么左边的图看起来很奇怪吗？你说对了——脖子画得靠后了。就连专业人员在画这个位置的时候都会犯错误。甚至在你的画画教材中，你也会看到这种错误。



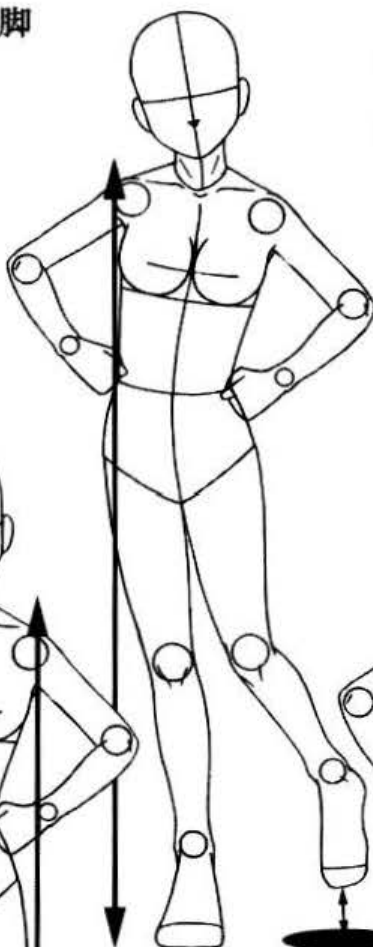
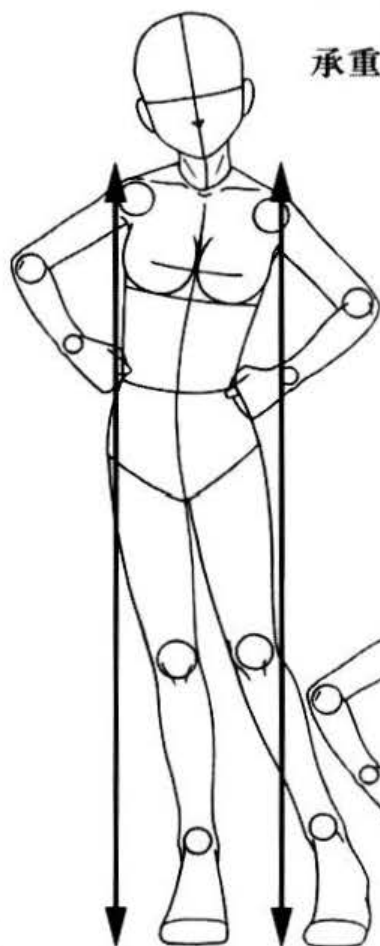


如果你仔细观察这两个例子，你的作品将得到改善。在职业的动漫创作中，你可以看到对躯干的设计中应用了比正常人更多的曲线。

虽然如此，正如你通过准线（从脚画到头的那根线）所看到的，如果你的躯干没有在这两根准线之间，你就会摔倒。

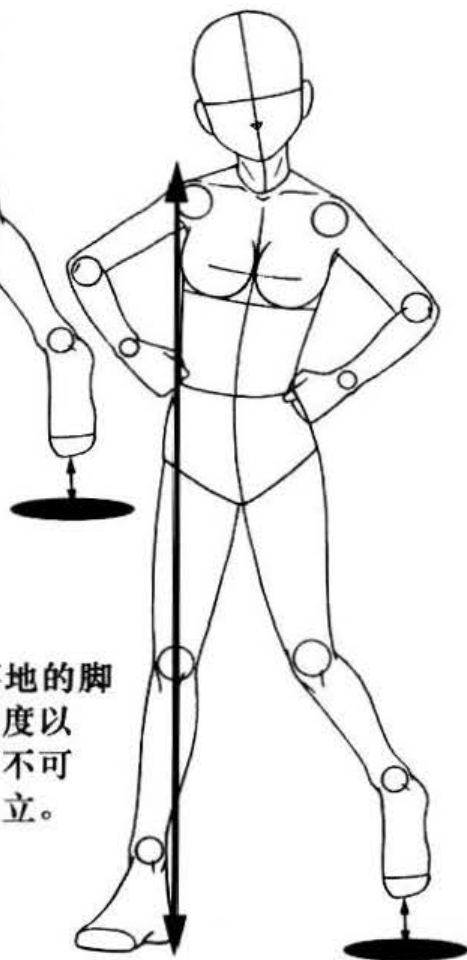
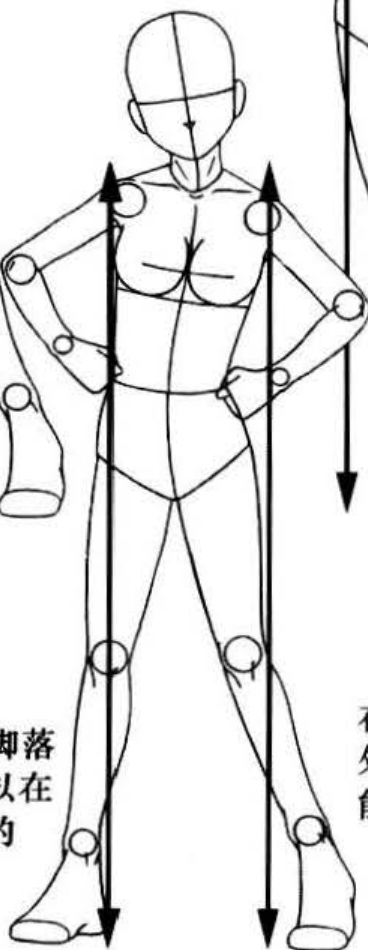
只让一只脚
承重的站姿。

你可以抬起一只脚
站着，这时，落地的那
只脚的位置不可能在同
侧肩膀的宽度以外。



当人物双脚落
地时，双脚可以在
肩膀宽度之外的
位置站立。

当落地的脚
在肩膀宽度以
外时，你不
可能单脚站立。



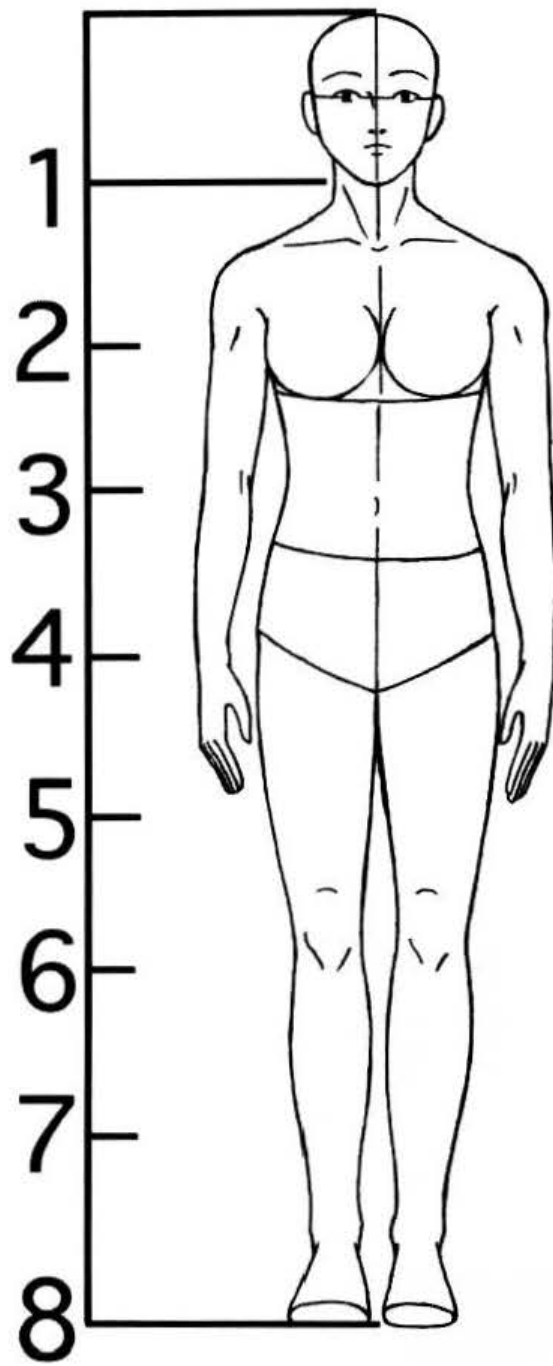
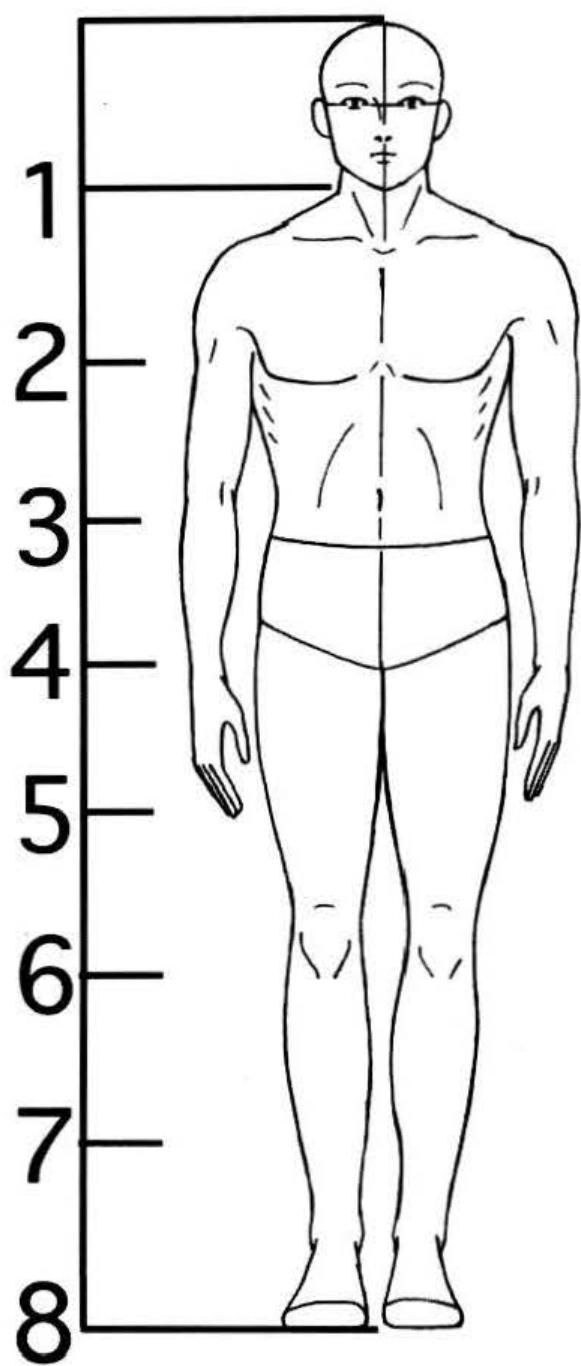
正如你从学生作品中看到的那样，一个很普遍的错误就是都从正面去画脚。重心可以是在一只脚上，当双脚叉开站立时，重心也可以是在两只脚上。问题经常发生在当重力集中在一只脚上的时候。

一个很重要的准则就是不要将作为重心的那只脚画到肩膀宽度之外的地方。如果你自己试试这么站，你就会明白了，但是由于插图中的角色是不会摔倒的，这样的错误发生的频率超出了你的想象。

头部与躯干 (一)

当你用你的风格画一张图时，头的大小与整个身体的关系并不成为一个问题。但是当你与一个漫画家或动画家团队一起工作时，你很有可能将同一个人物画许多次，或者有许多画插图的人，这些人在不同的地方画同一个人物。

一旦头与全身的比率确定了，将它一直沿用下去，之后的工作就变得容易了。欧美人的身高大概是 8 个头部的长度。

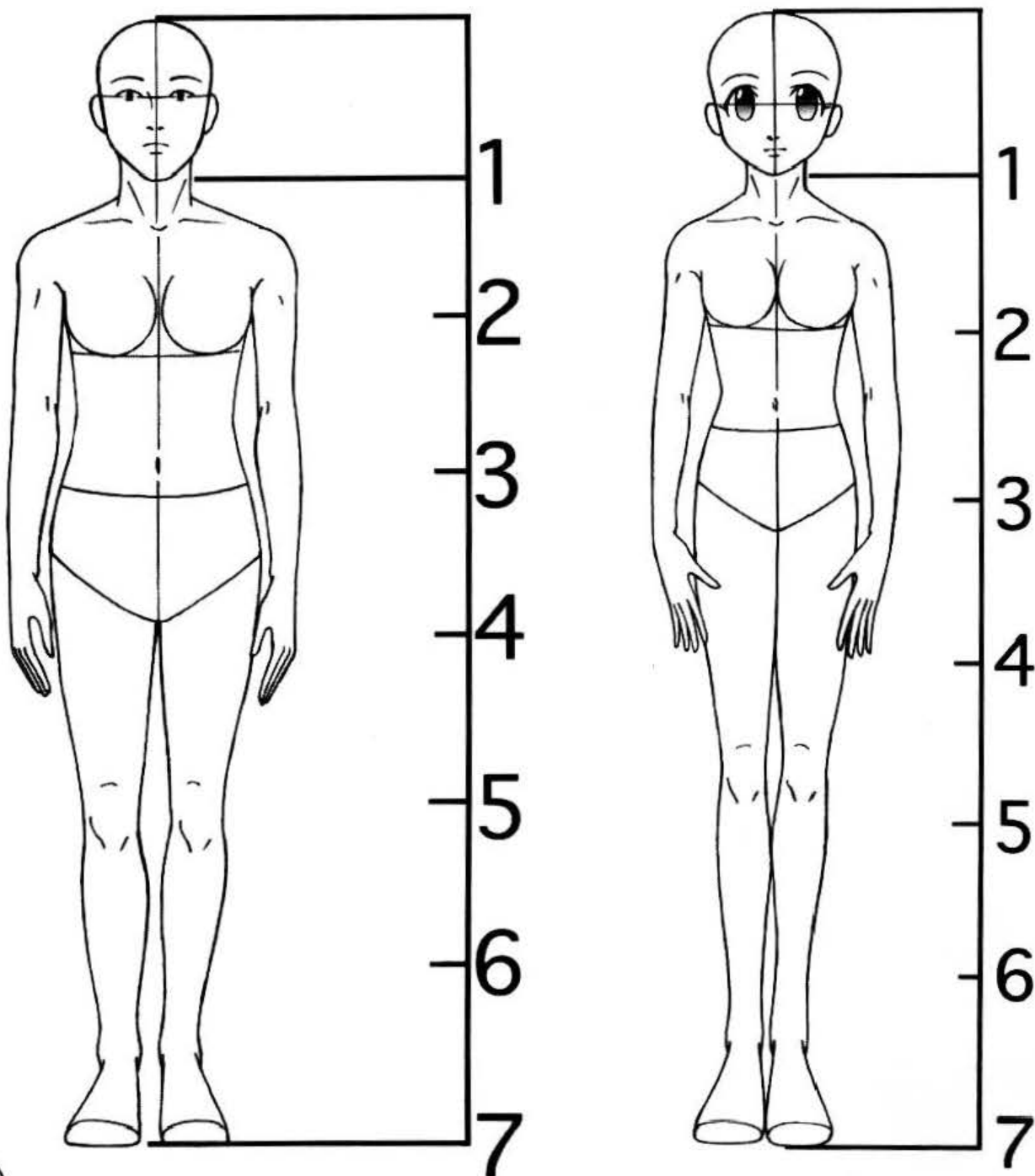


头部与躯干 (二)

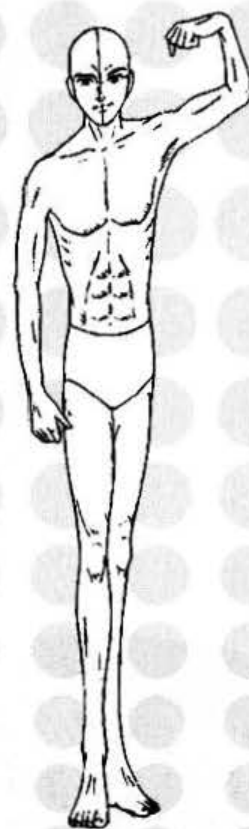
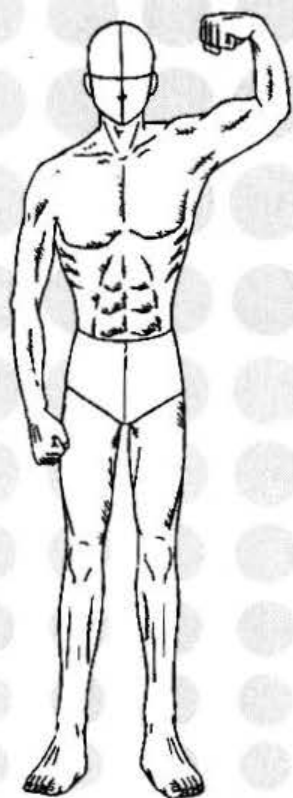
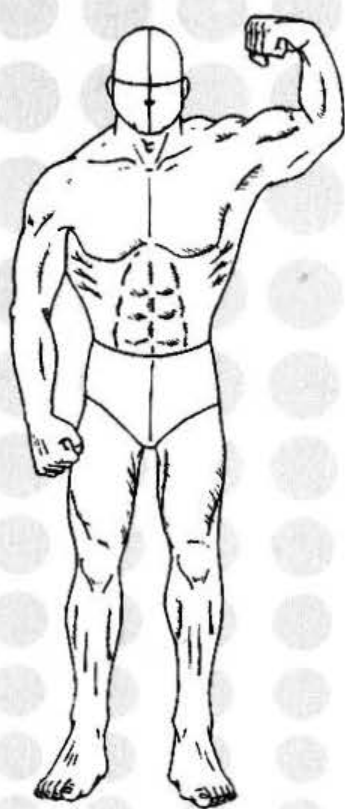
标准的亚洲人的身高应该是 7 个头长的长度，但这个比例可以因不同的动漫设计的需要而做调整

事实上，在动漫中，人物似乎有 8 到 9 个头长那么高，但其实他的身高只有 7 个头长。这是因为他们的身体、胳膊和腿都比现实生活中更长更细。

你是否已经设定好了你要画的人物的比例了（头长比身高）？尝试着找到最适合你的人物的比例，让他看起来最为协调。



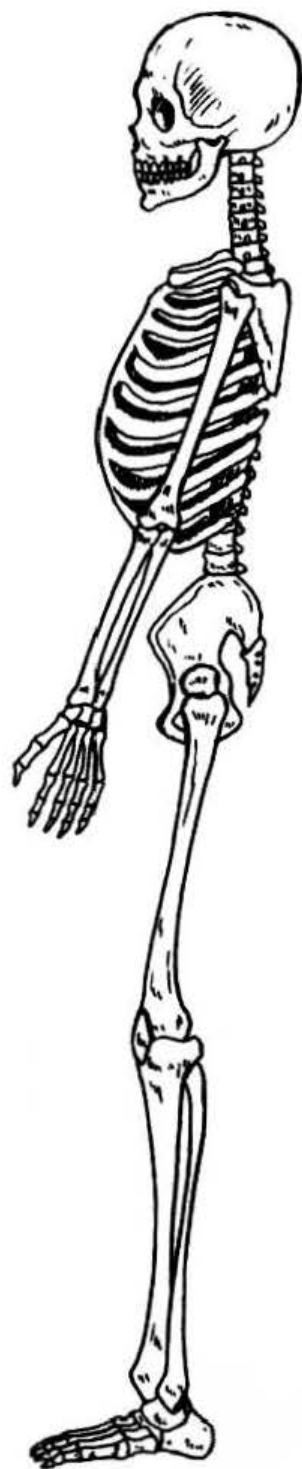
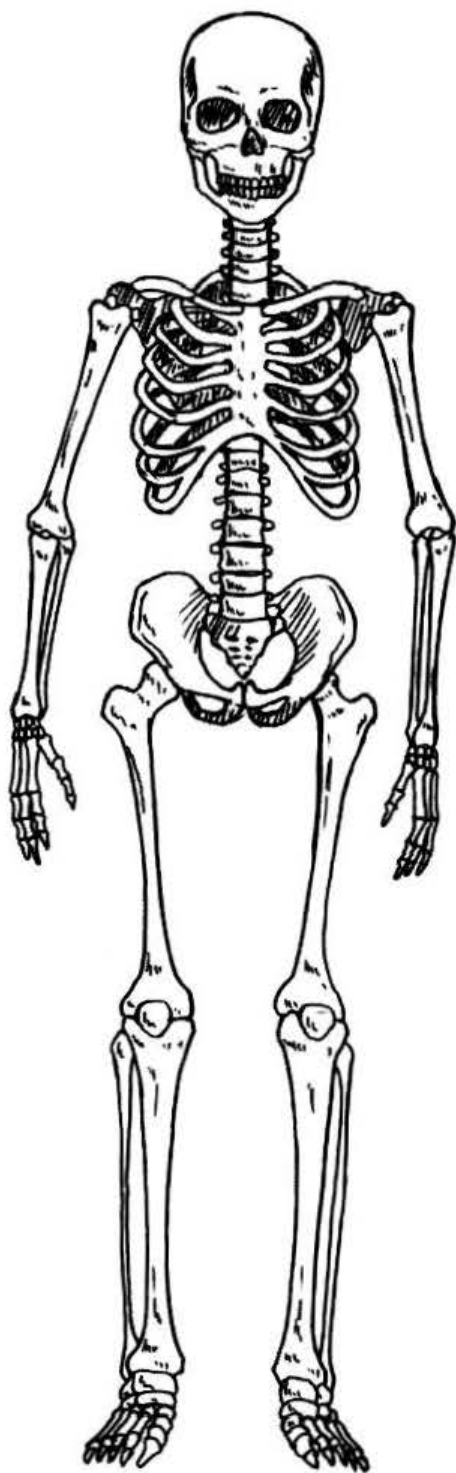
第二章 骨骼和肌肉



身体构架

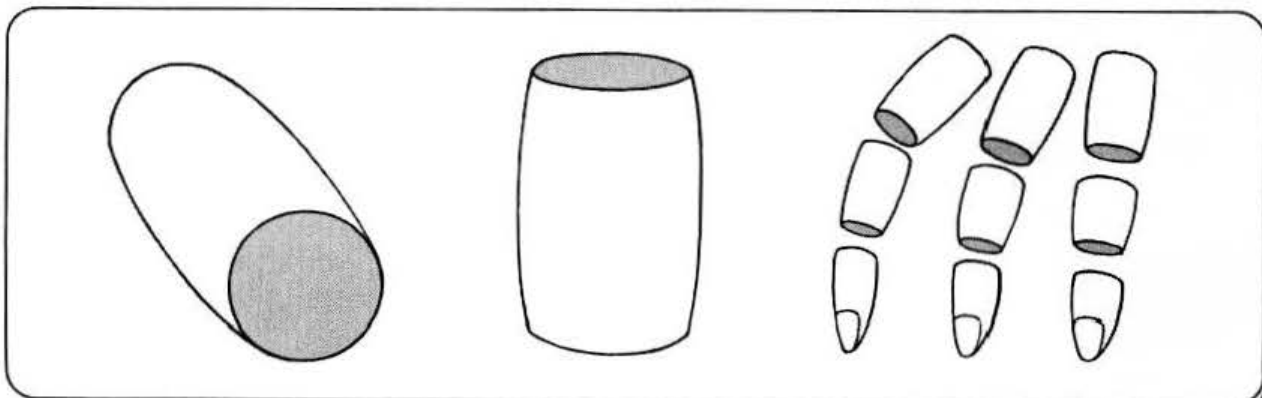
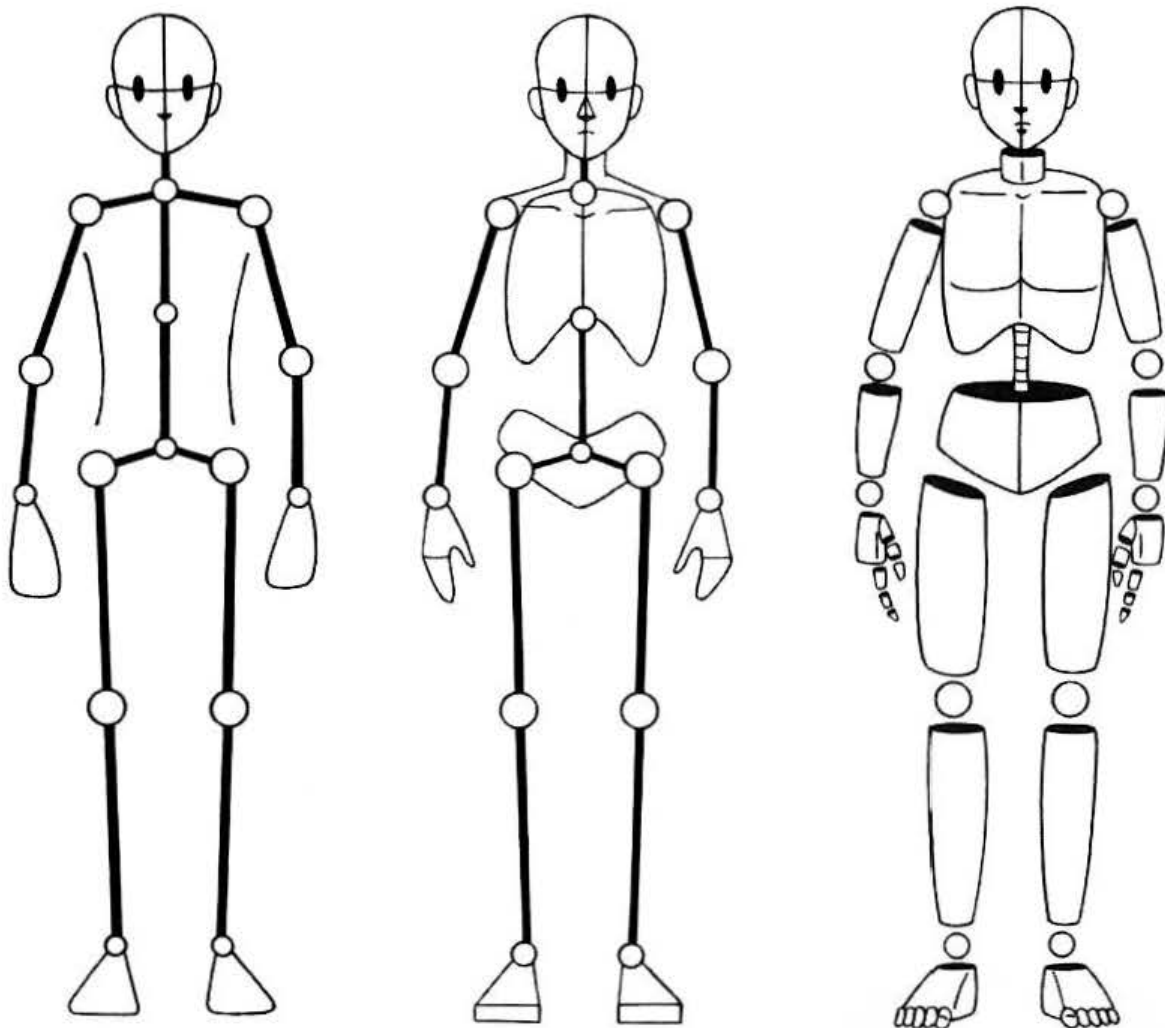
你画人物时，下面的这些骨架是不会出现的，但是你需要它们来帮助你提高，另外当你真正需要画骨架时你也许会成为一个专家。

除了仔细观察这些模型，你还需要试着至少画一幅骨架。这会帮助你了解身体是如何运动的。



如果每次当你要画一个人物时都把骨架完全画出来，那会花费你过长的时间。我们最好还是从简单的画起。

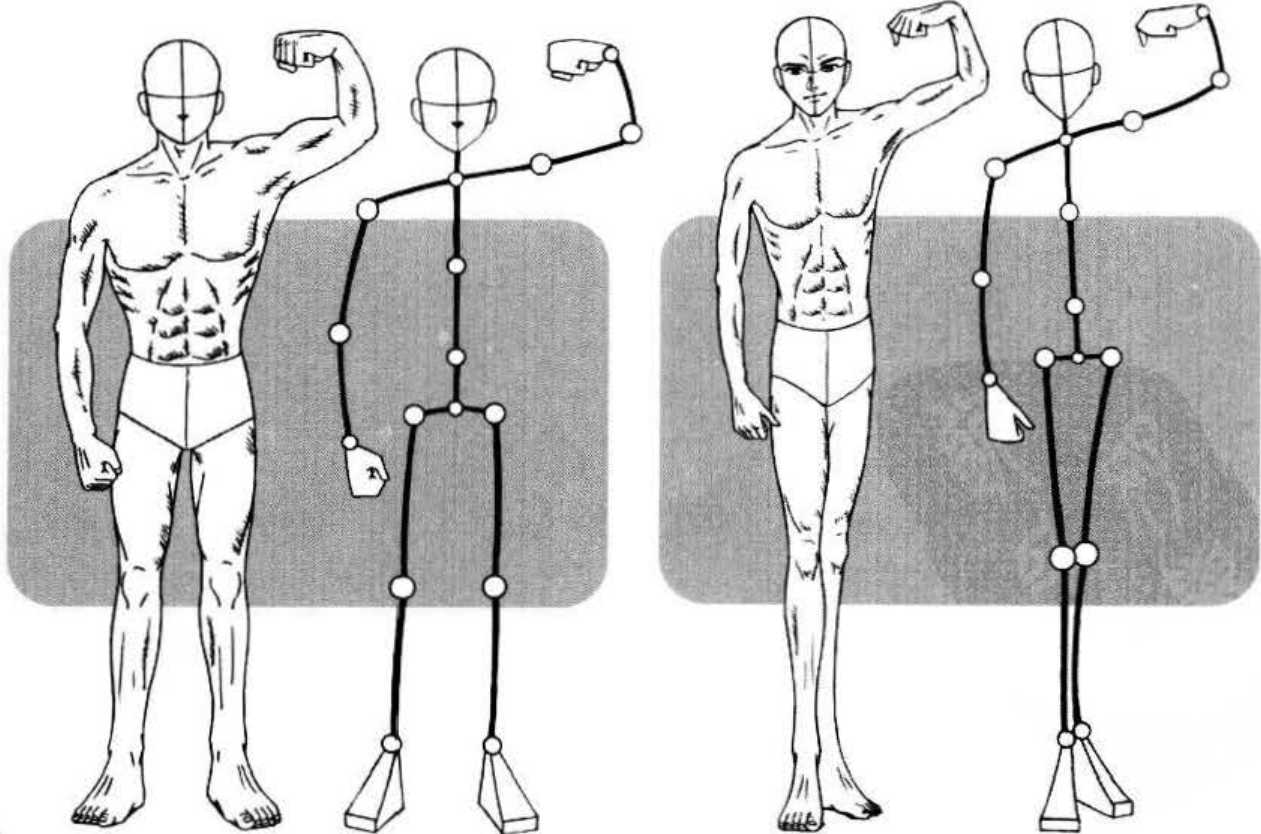
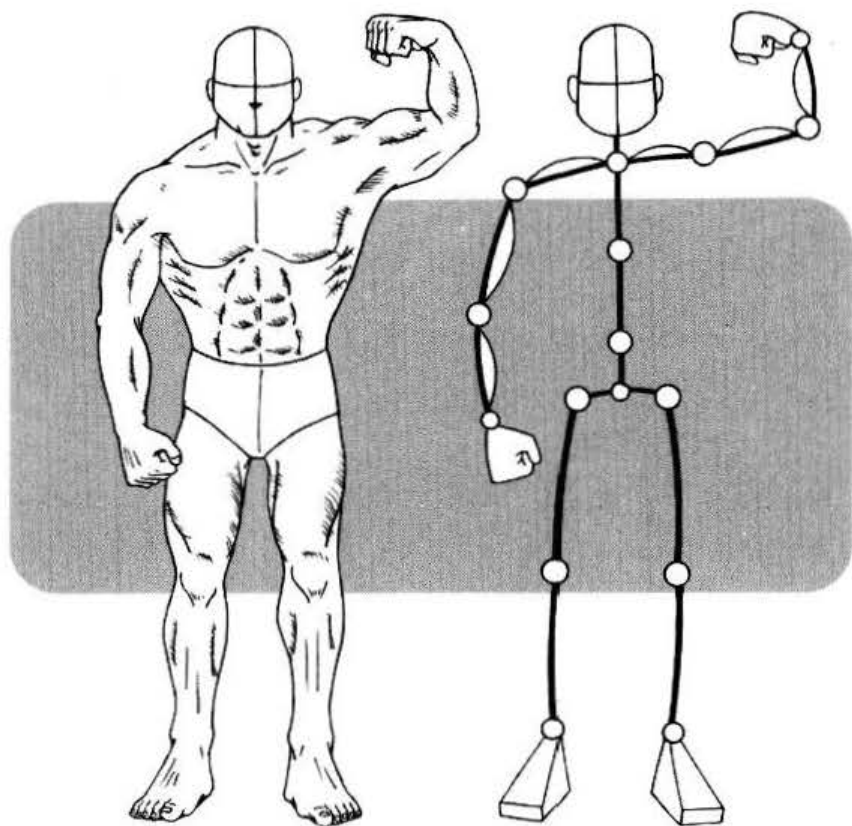
今后我们将把这个早期的框架称为“线状骨架”。下面的画面展示了如何一步一步将肌肉添加到骨骼上的过程。我们把建筑物想象成立方体，而现在我们则要用圆柱体来表示胳膊和腿。

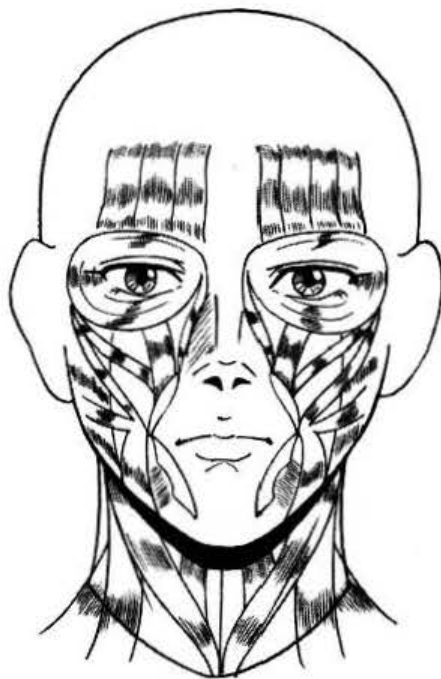
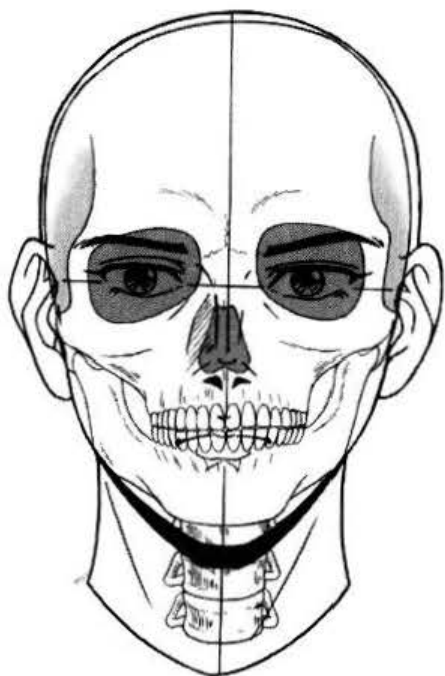
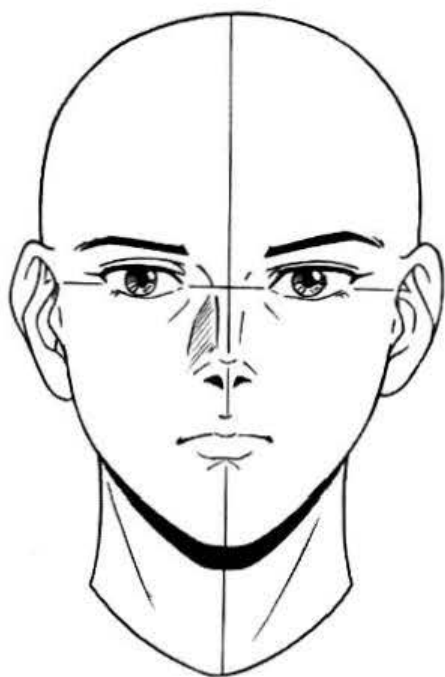


用线状骨架摆出各种姿势

在添加肌肉之前，首先用线状骨架确定好人物的姿势、大小以及结构比例。这样你可以在早期及时改善你的作品。虽然这时的画面很少像这样整洁，但是所有的动画家和漫画家都在使用这种方法。

即使你画上肌肉，如果人物的姿势和比例不协调，那么画面也不会好看。不论添加的肌肉如何变化，内在的骨骼姿势是不变的。

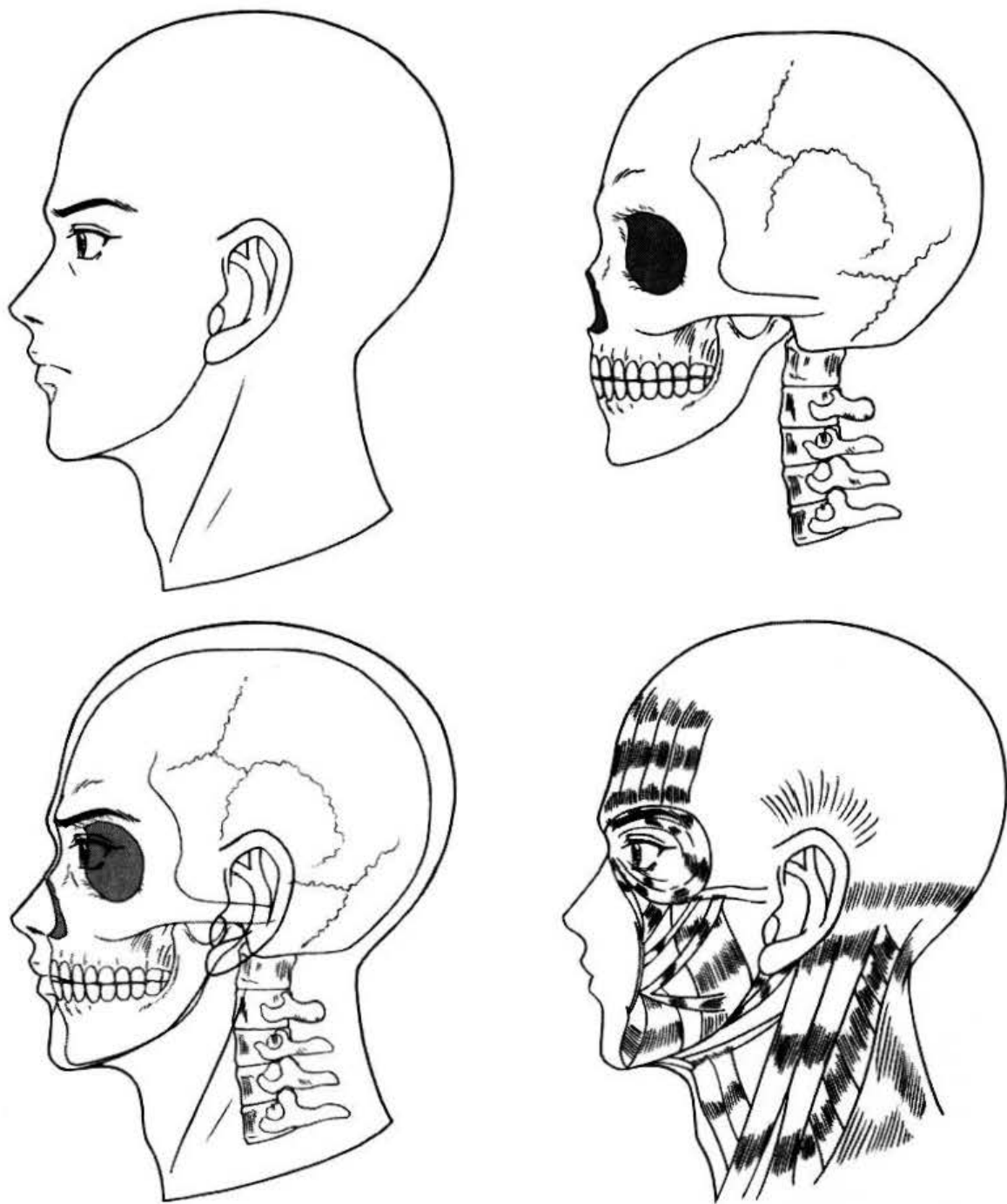




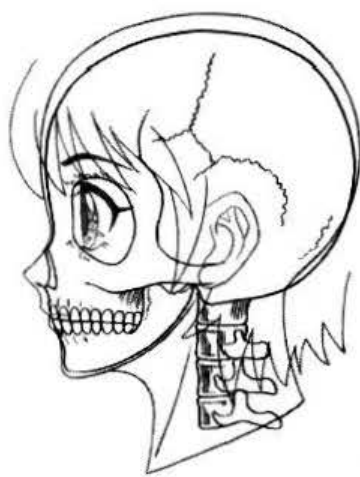
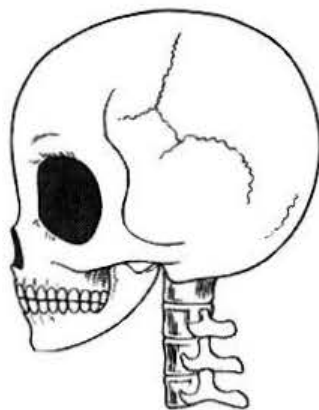
虽然整个骨架并非那么重要，但是你还是应该着重注意头骨的形状。

虽然这些人物只会出现在漫画或者动画里，但如果他们是人形的，那么你就可以确定头骨的形状，即便会有点程式化。

你不需要画出整个头骨，但是要注意你的人物是三维的，因此不论是正面还是侧面，他们都会有一个头骨。你能画出你的人物的侧面像吗？



所有的动画里都会有人物从侧面转向正面的场景。为了画好这些场景，就需要了解和掌握头骨的形状以及面部肌肉的结构，就如上面的图例所示。

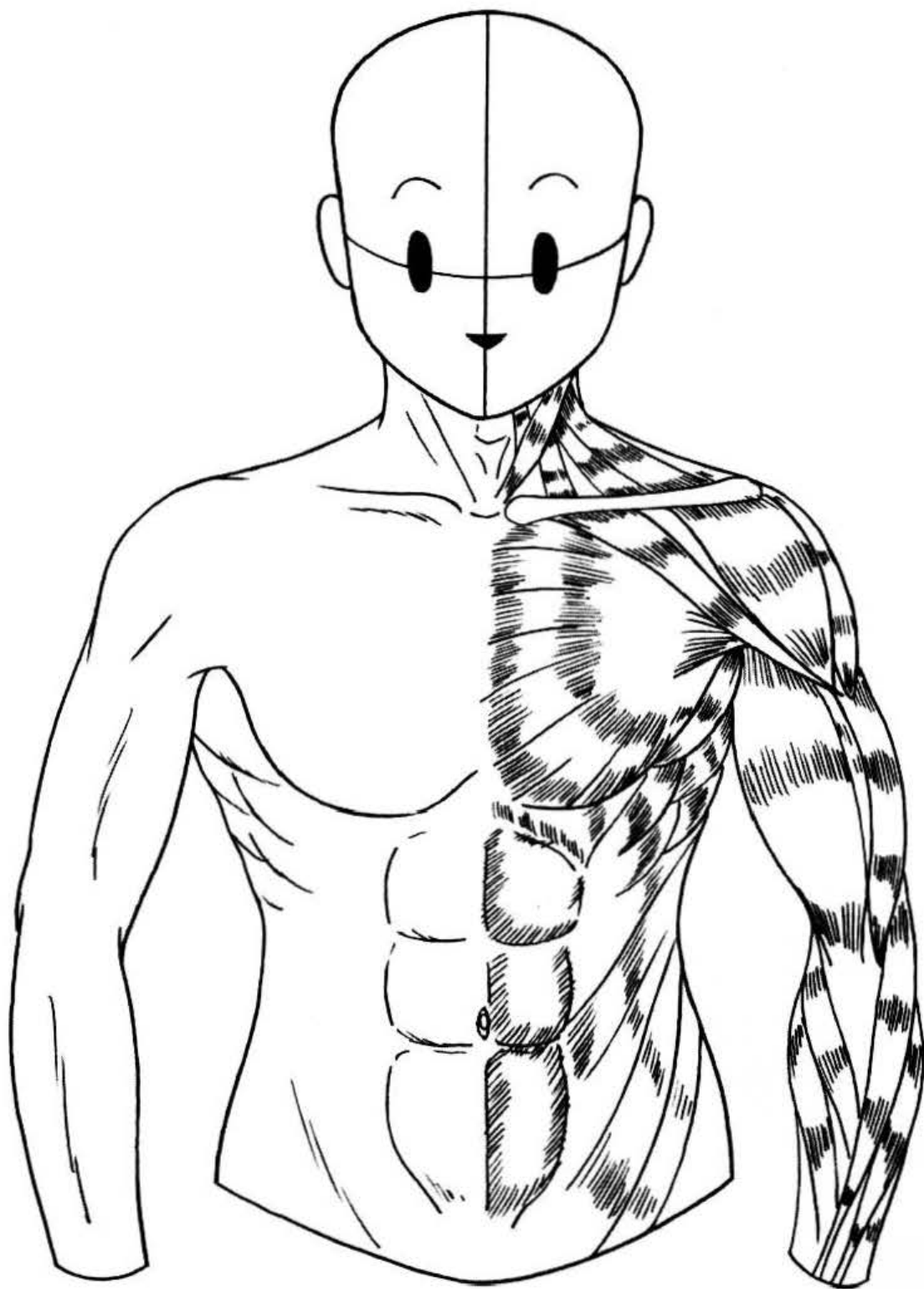


当然，不仅仅是现实中的男性才有骨骼！程式化的女性人物也有头骨。

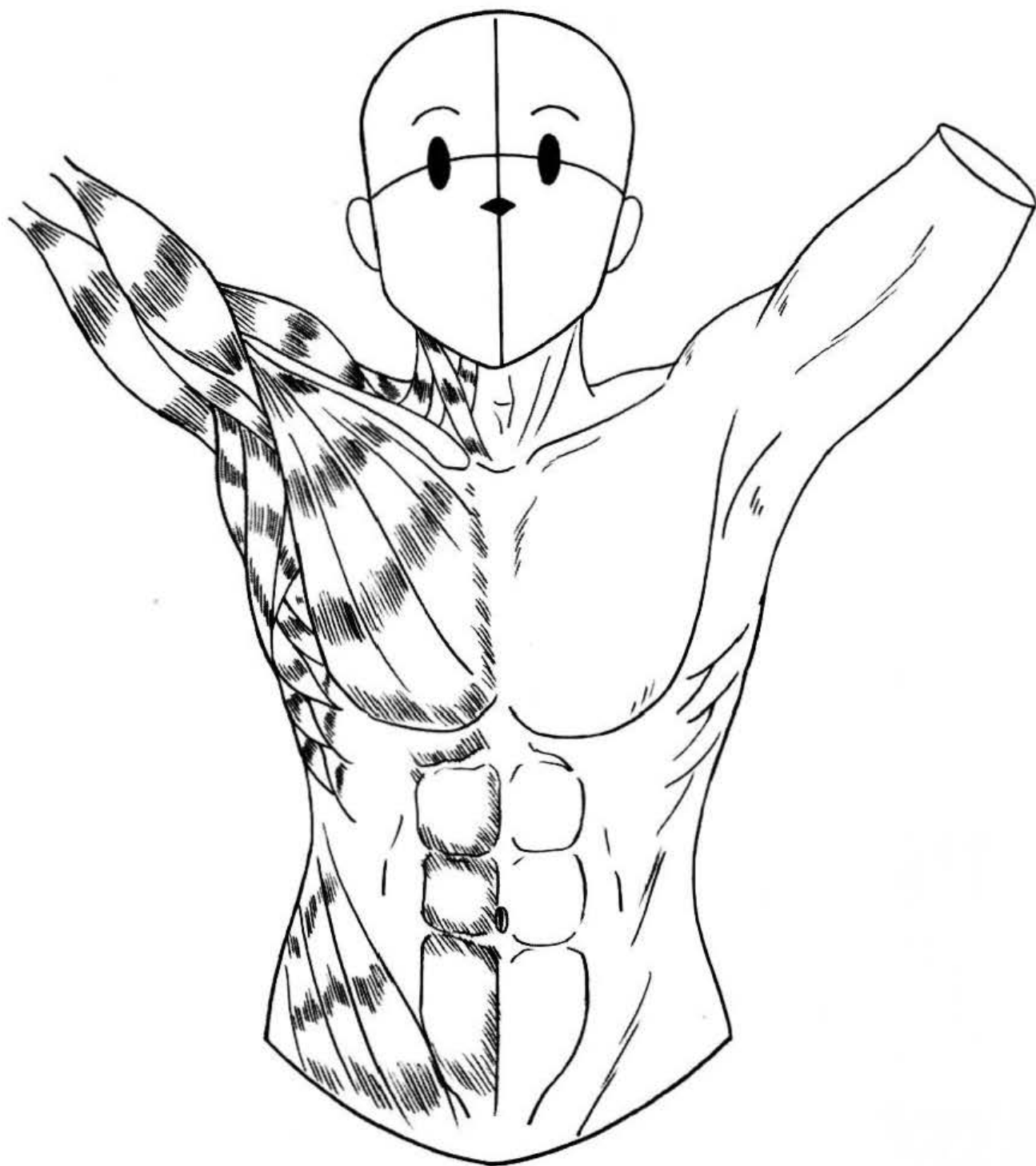
时刻记住鼻子和眼睛的位置以及咬合的形状。如果你完全掌握了这些，那么你就会画得很不错了。

骨骼和肌肉（一）

你不必记住每块骨头和肌肉的名字，但在画人物时需要知道它们的形状。你应该了解你所画的人物的内在结构。

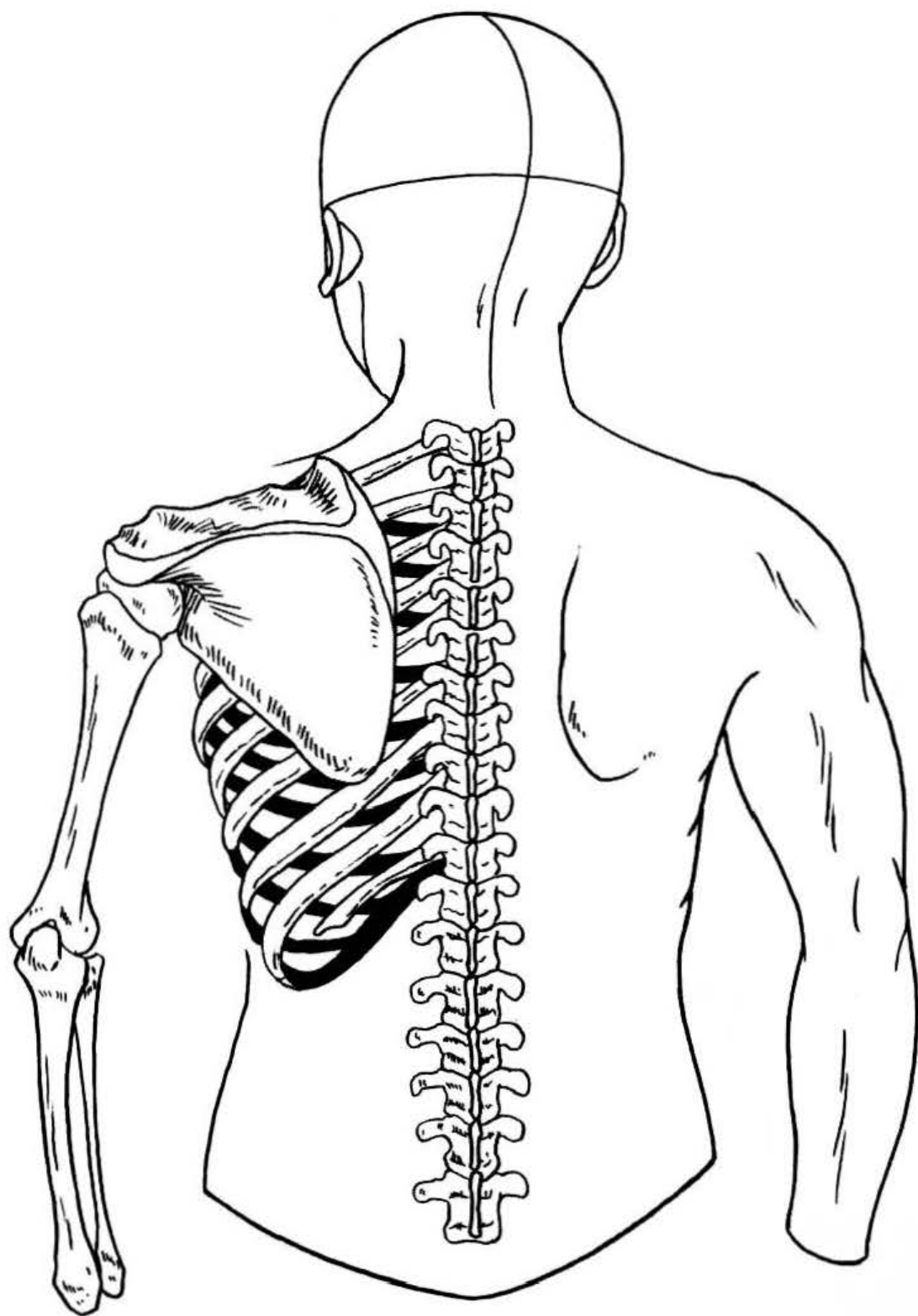


让我们来看看当人物举起双臂时他的哪些肌肉块是紧张的。你可以注意到肩部的肌肉收缩了，同时被遮挡住无法看见。



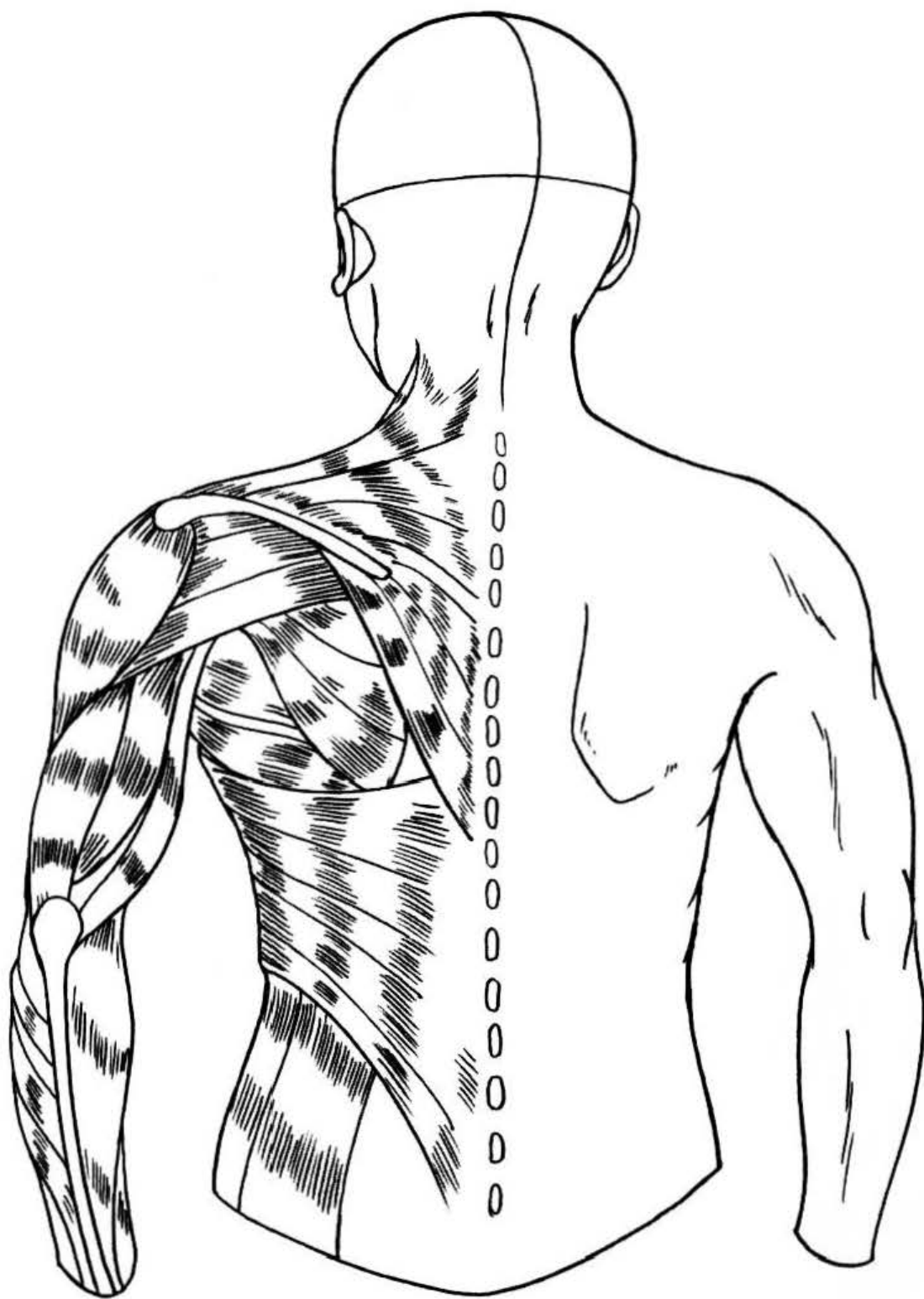
骨骼和肌肉（三）

当画到背部时，重要的是记住画出脊柱的线条和肩胛骨的厚度。



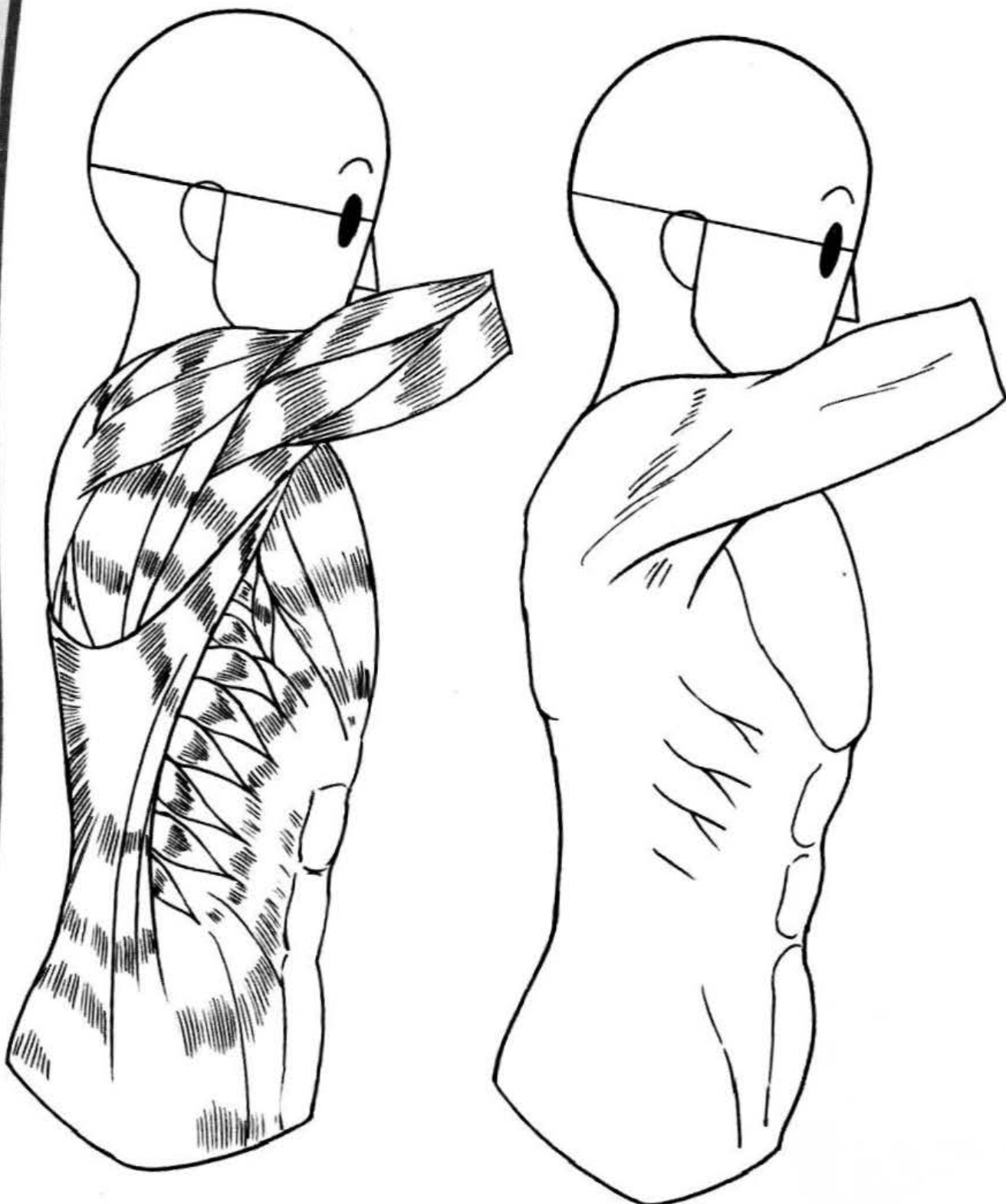
骨骼和肌肉（四）

背部肌肉结构比较复杂，因此很少表现在动漫作品中。



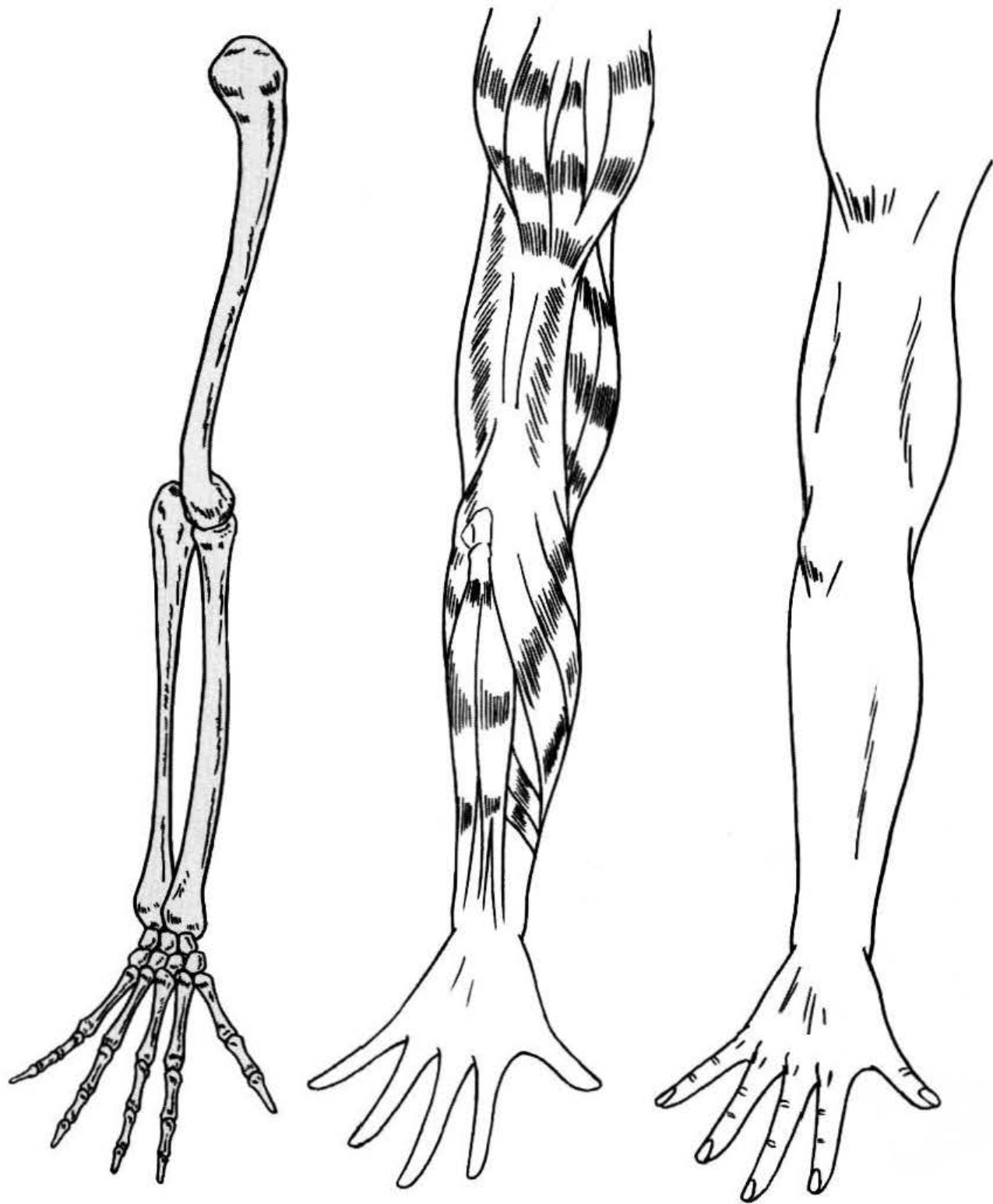
骨骼和肌肉 (五)

从侧面观察时，可以清晰地看到臂膀是如何连接在身体上的，以及肋骨周围的肌肉和肩胛骨。



胳膊上的骨骼和肌肉

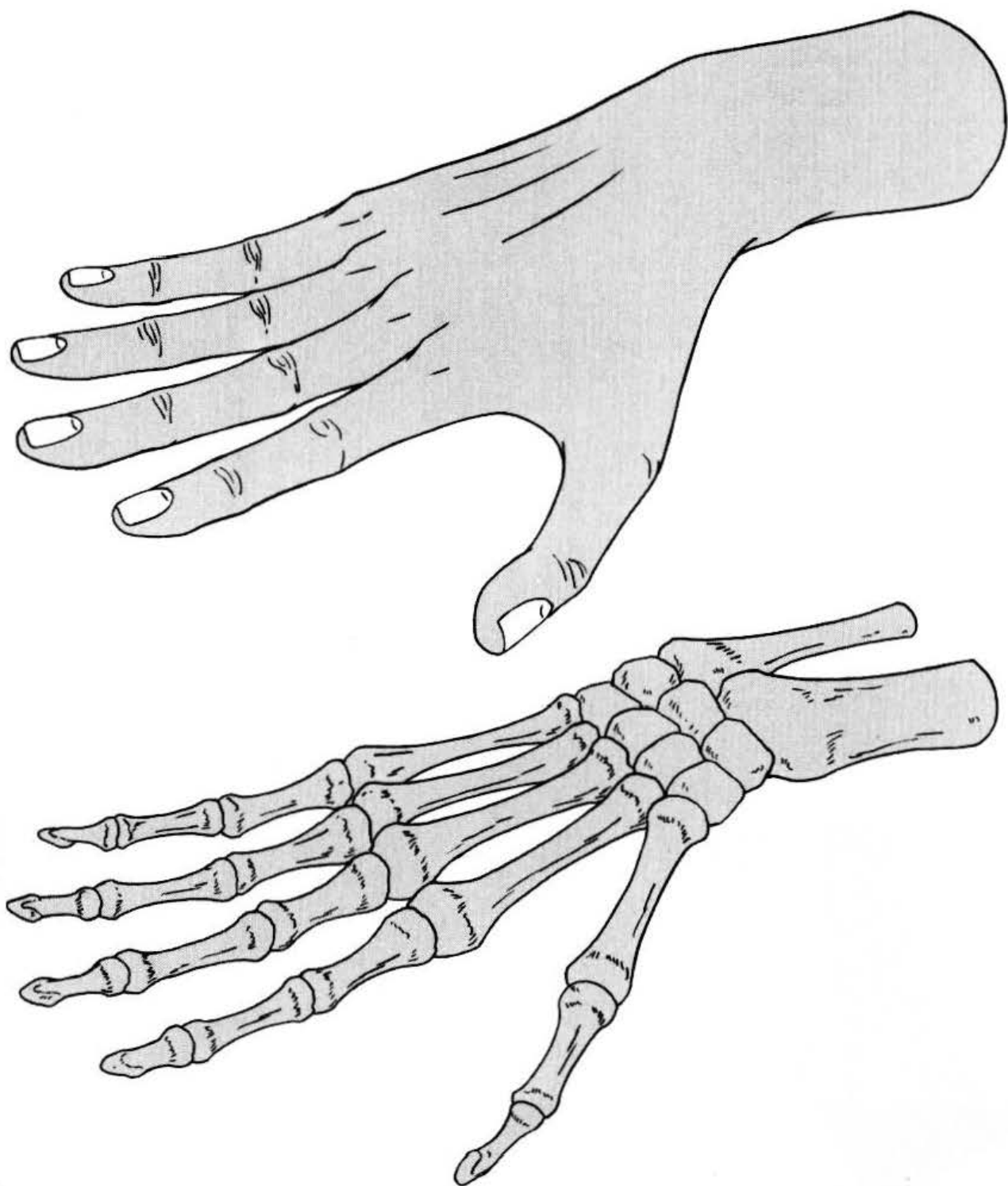
先让我们来看看从肩膀到手的骨头和肌肉的形状。在动画和漫画中，根据剧情的需要和人物特点，艺术家们描绘出变化的细节，比如骨骼和突起的肌肉。对于男性人物，肌肉和骨骼就会比较大；而对于女性人物，细节处就会比较灵巧。在一些作品中，这些部分的细节甚至都不会出现。但是，不存在并不代表专业的艺术家不懂得如何去画。



如何画手部（一）

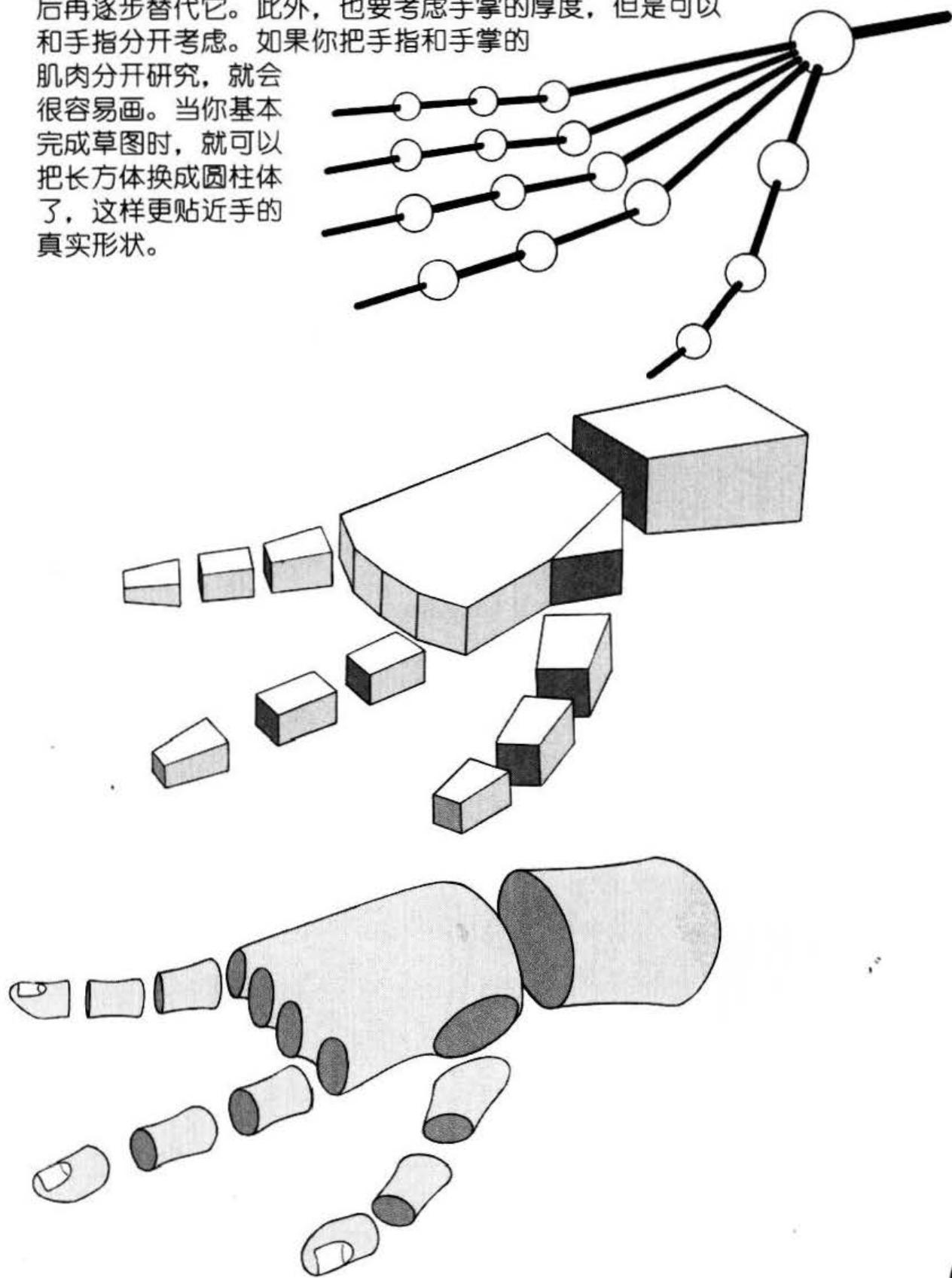
和脸部一样，掌握手部的结构平衡与否，也是判断一个专业艺术家的标准。我相信你们中的很多人都很担心如何才能画好手的形状。

同样的，熟悉各处的关节和它们是如何运动的要比记住它们的名字重要得多。要想画好手的第一步就应该是画好手指。



如何画手部 (二)

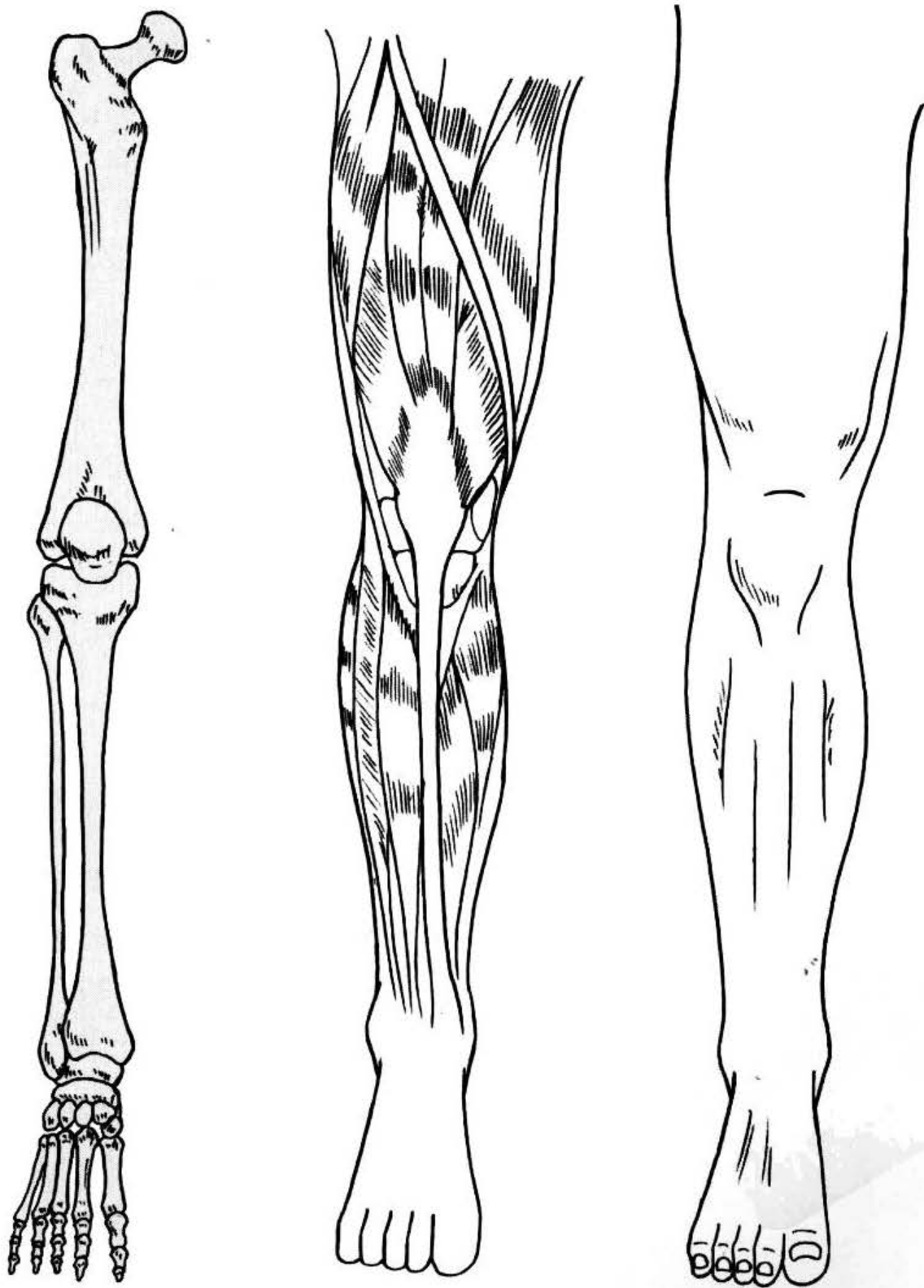
试着想象真实的手指关节是如何运动的，就像这样的线状手指。为了画出三维的效果，首先画出一个长方体的形状，之后再逐步替代它。此外，也要考虑手掌的厚度，但是可以和手指分开考虑。如果你把手指和手掌的肌肉分开研究，就会很容易画。当你基本完成草图时，就可以把长方体换成圆柱体了，这样更贴近手的真实形状。



画正面腿部的骨骼和肌肉

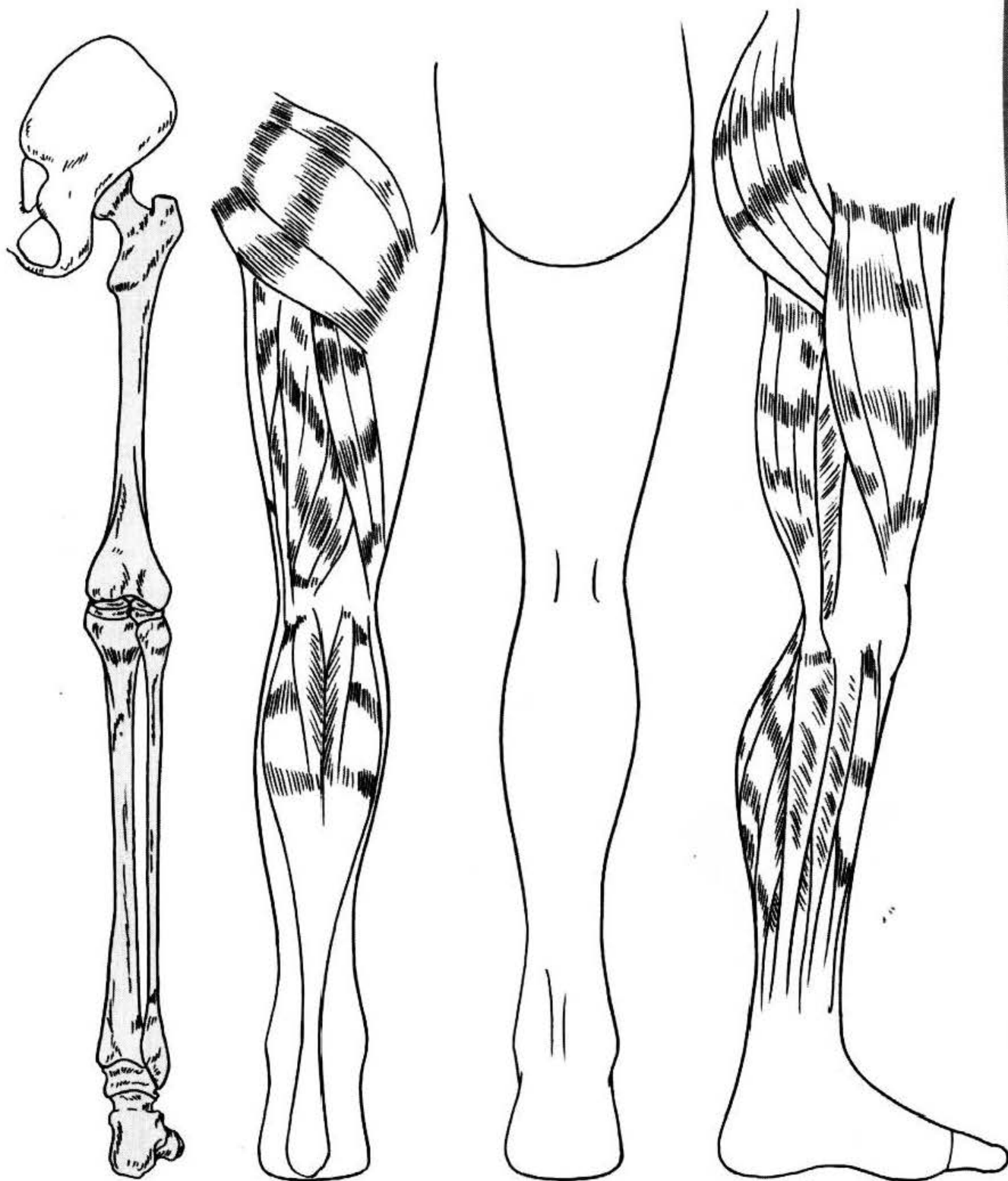
肌肉的形状同样会影响到腿。如果你对小腿和大腿的肌肉没有一个清楚的概念的话，就很难画好腿。

除了要了解肌肉以外，最重要的就是要知道膝关节的位置。



画侧面腿部的骨骼和肌肉

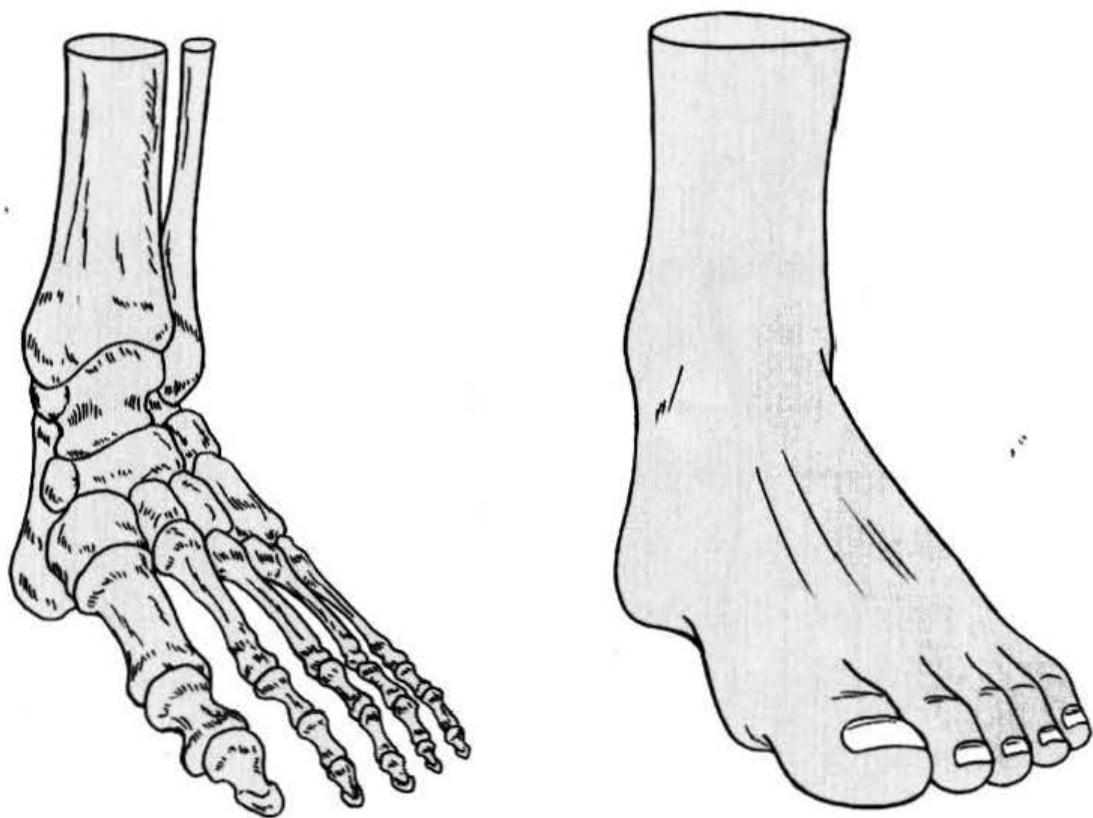
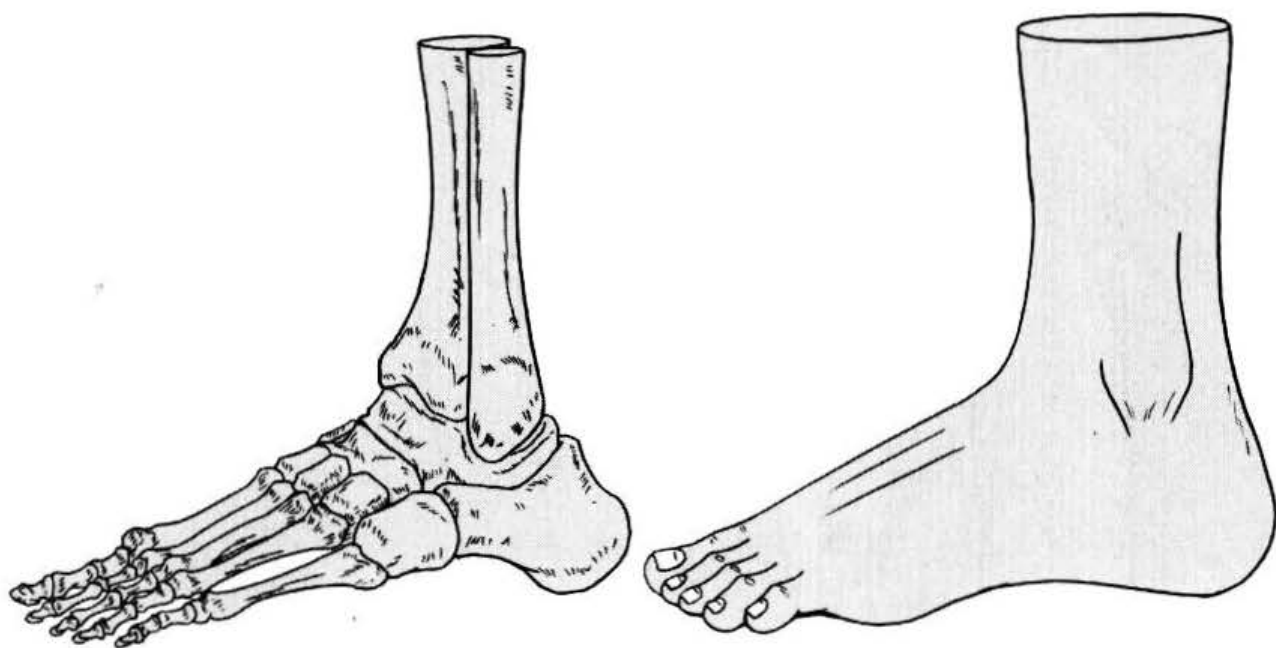
当你从侧面观察腿时，肌肉就更清晰了。这个结构从背面看更明显，大腿和小腿肌肉以胯部、膝盖和脚踝为轴点，形成三个斜面。



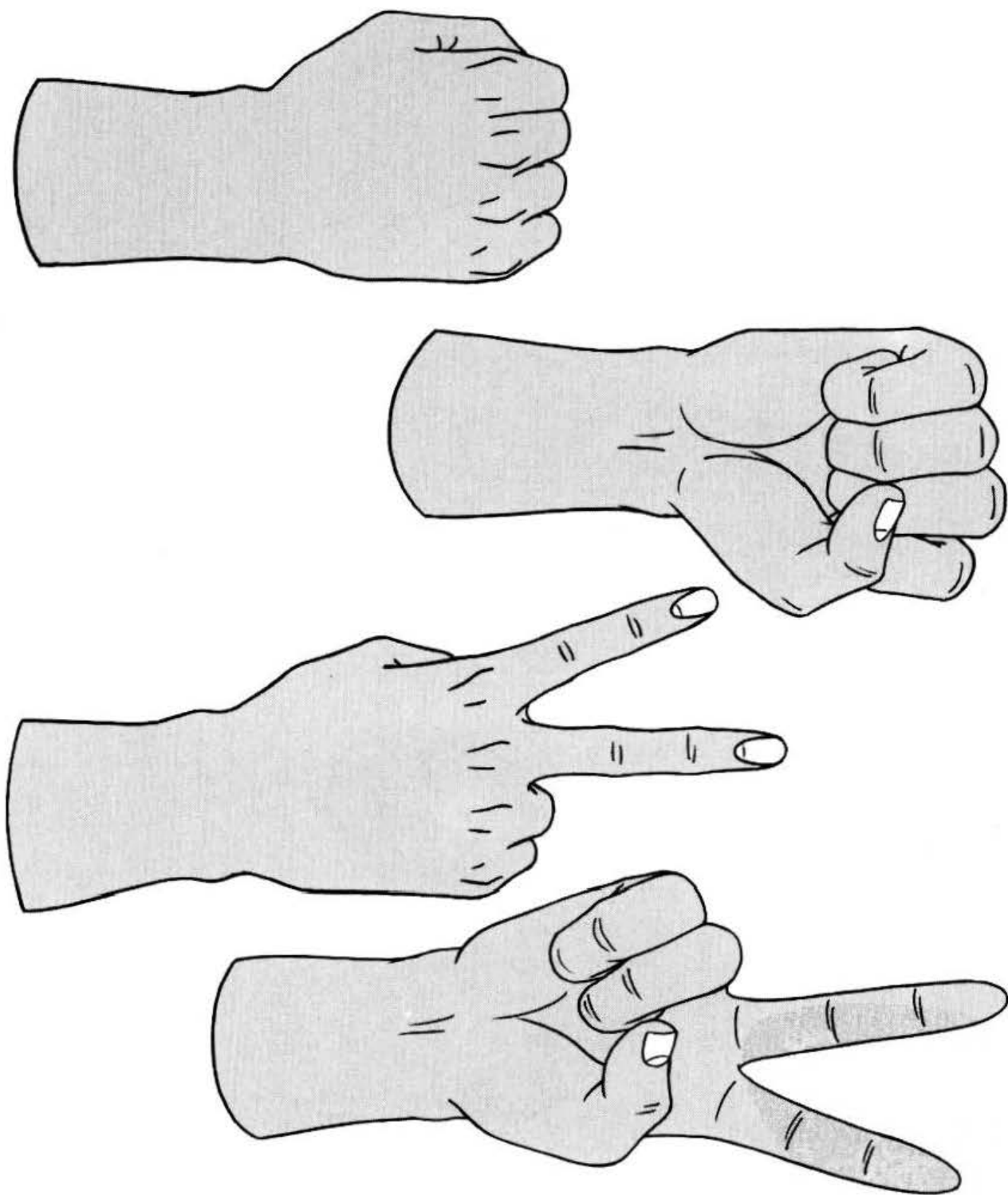
脚部的线条和骨骼

没有必要特别留意脚上的肌肉。你画出的线条可以展示出加上肌肉后的骨骼的形状。脚后跟属于比较难画的部位，但是却对脚部轮廓起至关重要的作用。

就像你看到的，当从侧面观察时，比用明暗法更重要的是要夸张左右脚的长度来描绘一些厚度。当然，长的一边就是有阴影的一边。

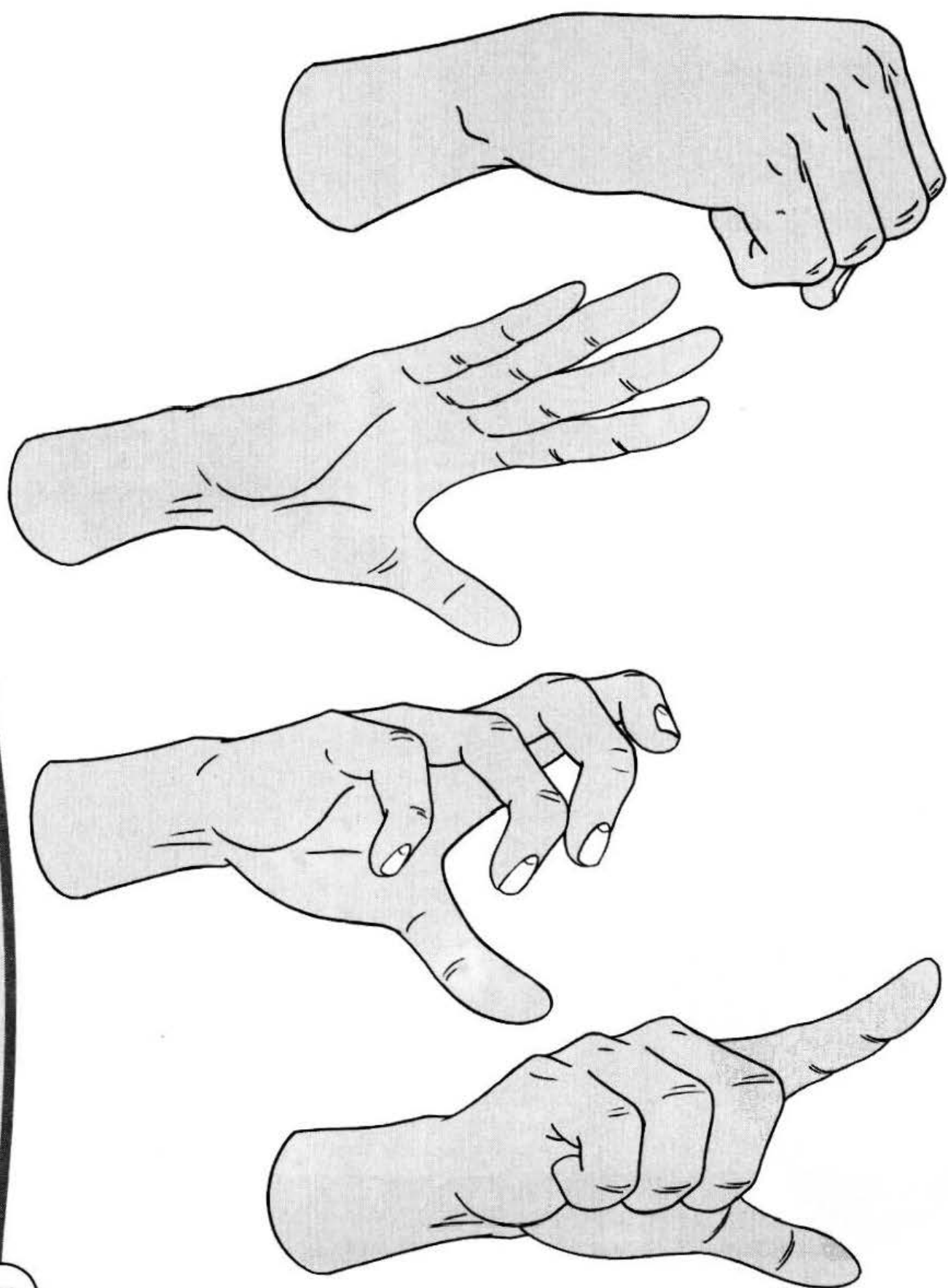


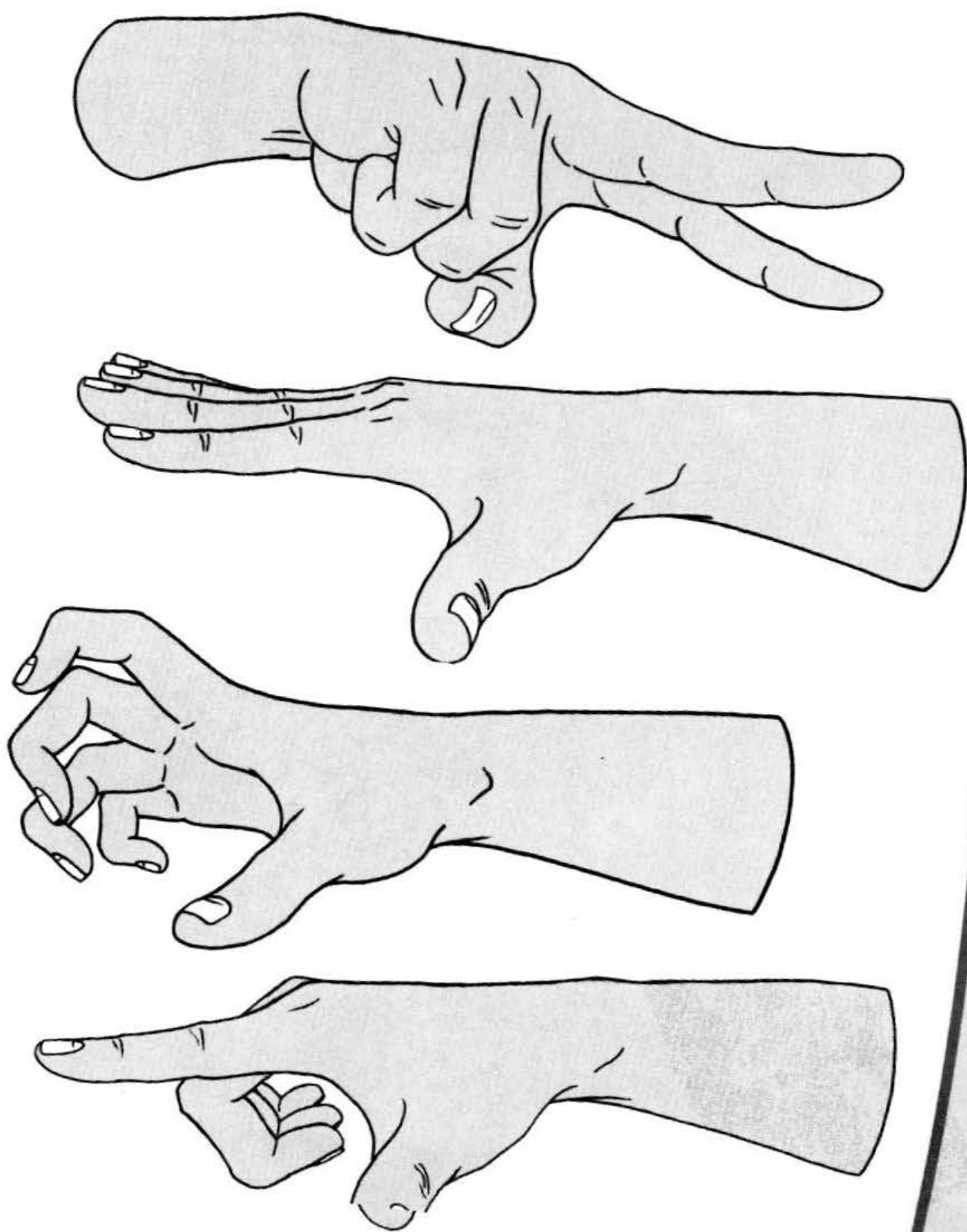
手的实例图（一）



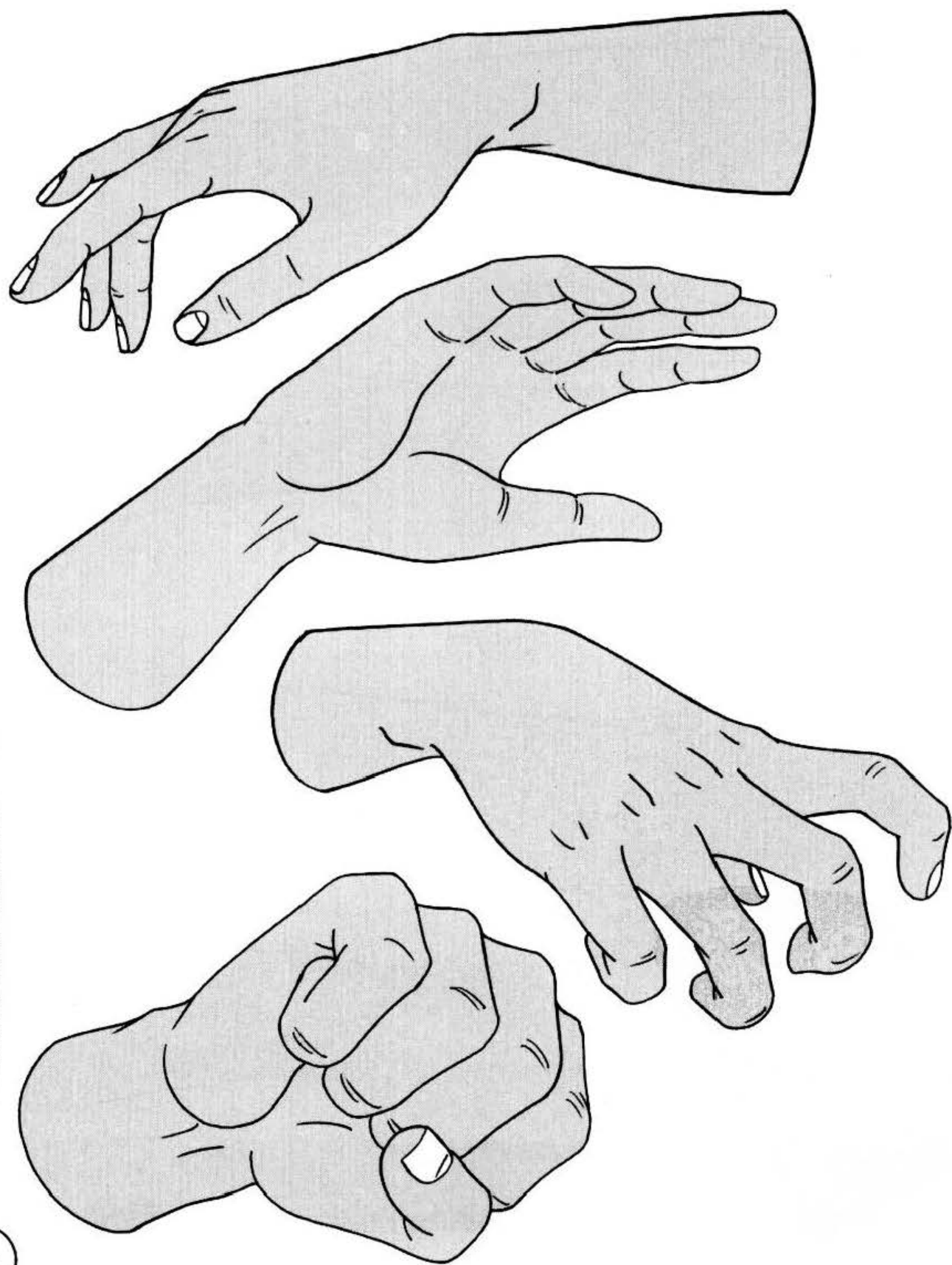
有很多人都认为画手是最困难的部分。一些人认为很难画出三维效果的手。就是手指与手掌的连接造成了这种困难。那些了解骨骼结构以及利用空间的人知道如何画，但是这些也不容易被记住。以下是一些手的姿势的实例。即便只是简单的临摹，记住这些形状，你也能有所提高。

手的实例图 (二)





手的实例图（四）



脚的实例图（一）

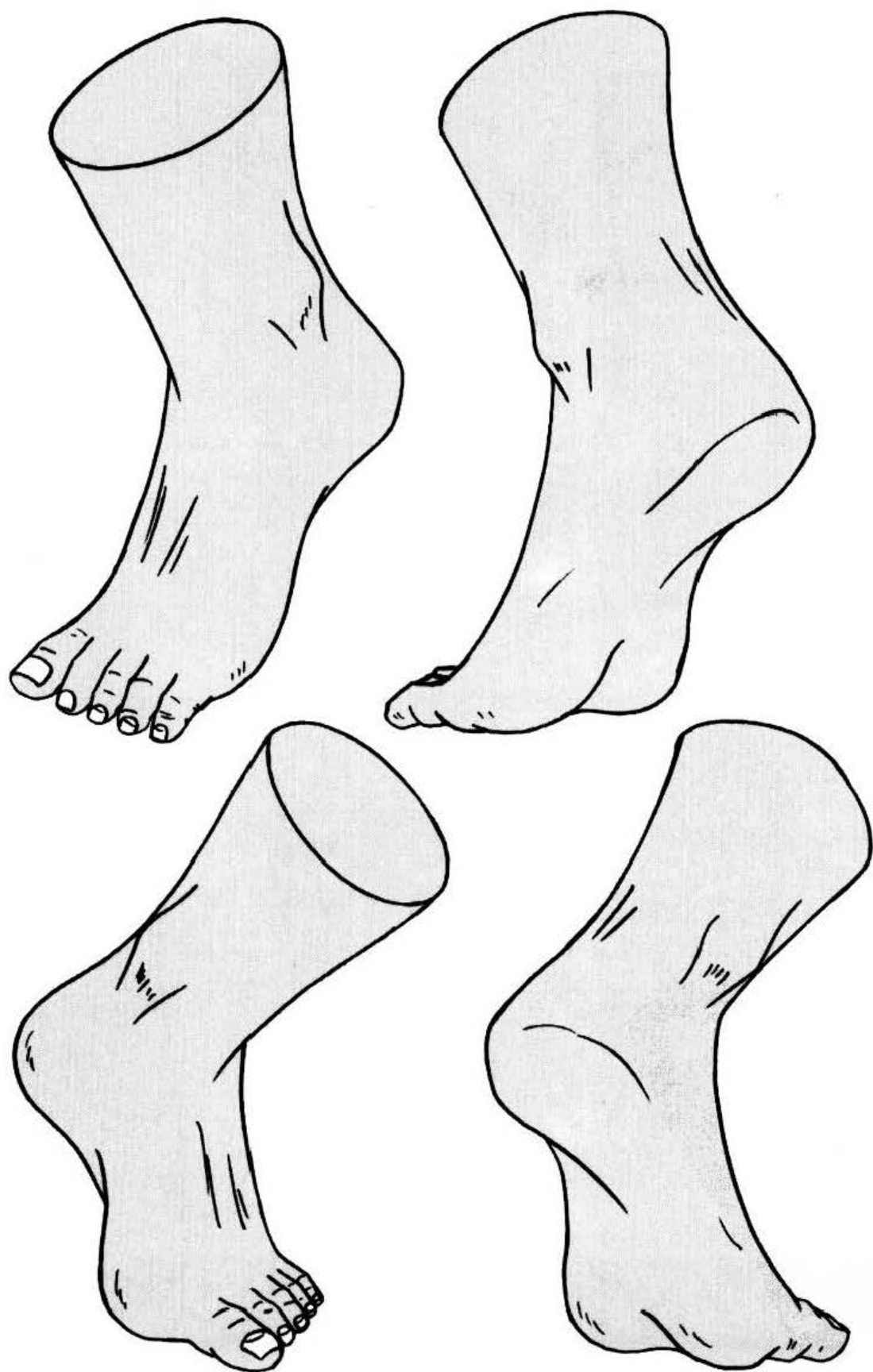


在实际情况下，很少有在漫画或动画里出现光脚的画面的。大多数情况是穿着鞋的。但是一旦你知道了脚的结构，当需要时就会很容易画出脚的形状了。

就像前面解释过的，在动画和漫画里，脚对于人物的平衡结构和位置都极为重要。更为重要的就是是否全部脚掌都接触到了地面。当一个人站立时，你需要表现出他的脚在人物构图的立方体的底面。

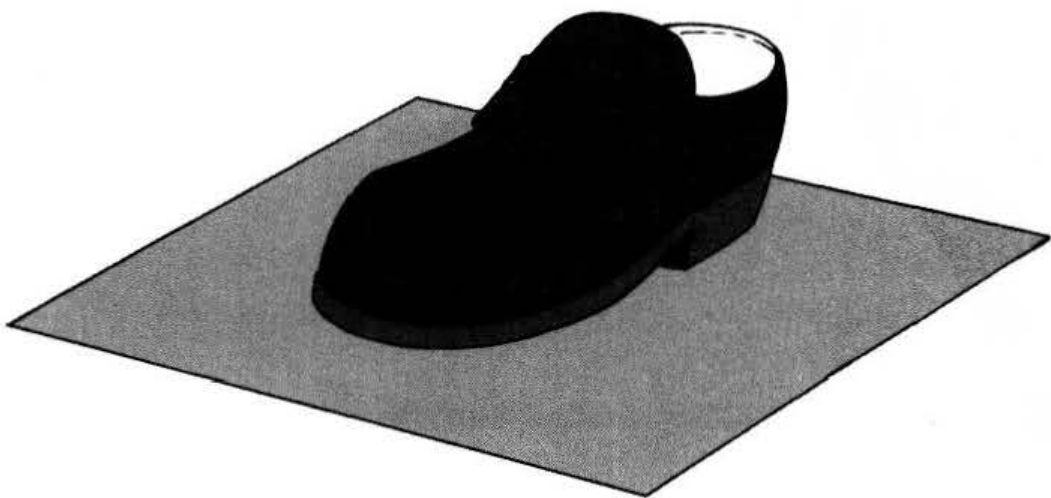
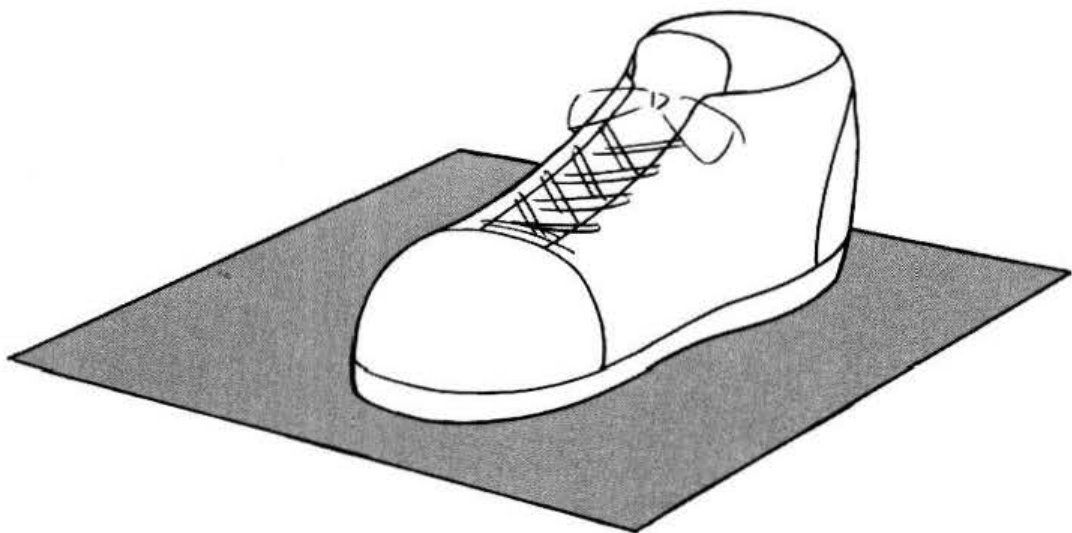
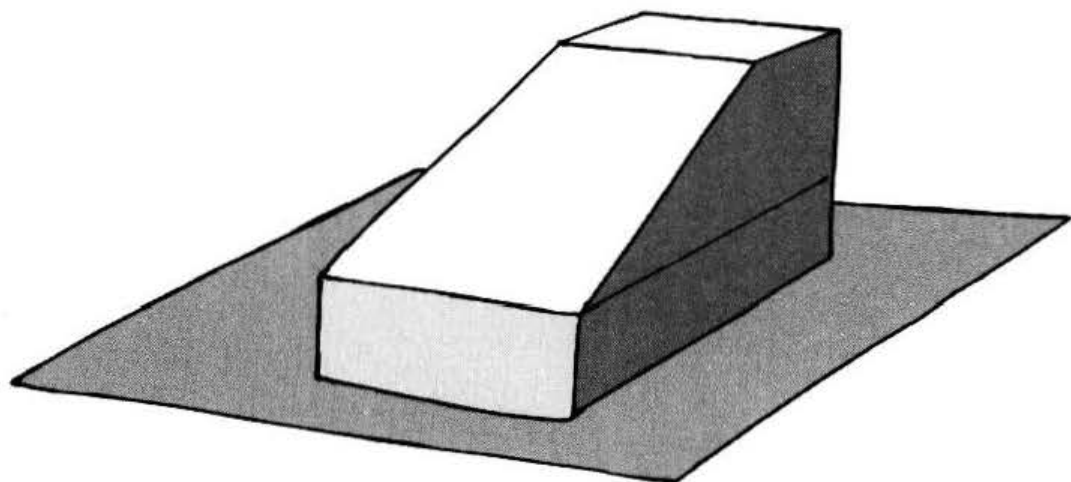


脚的实例图 (二)



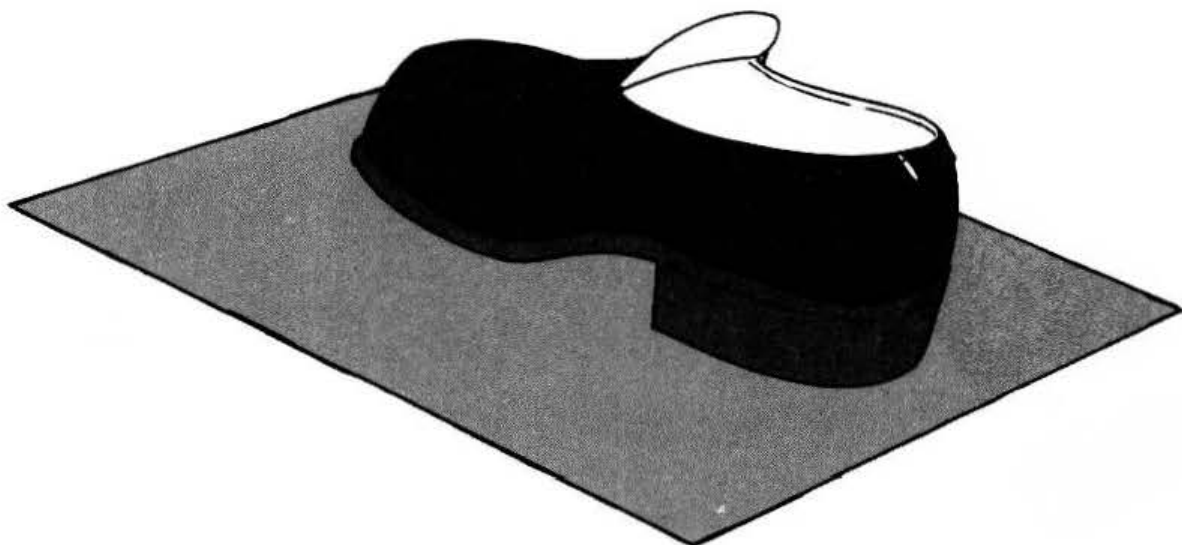
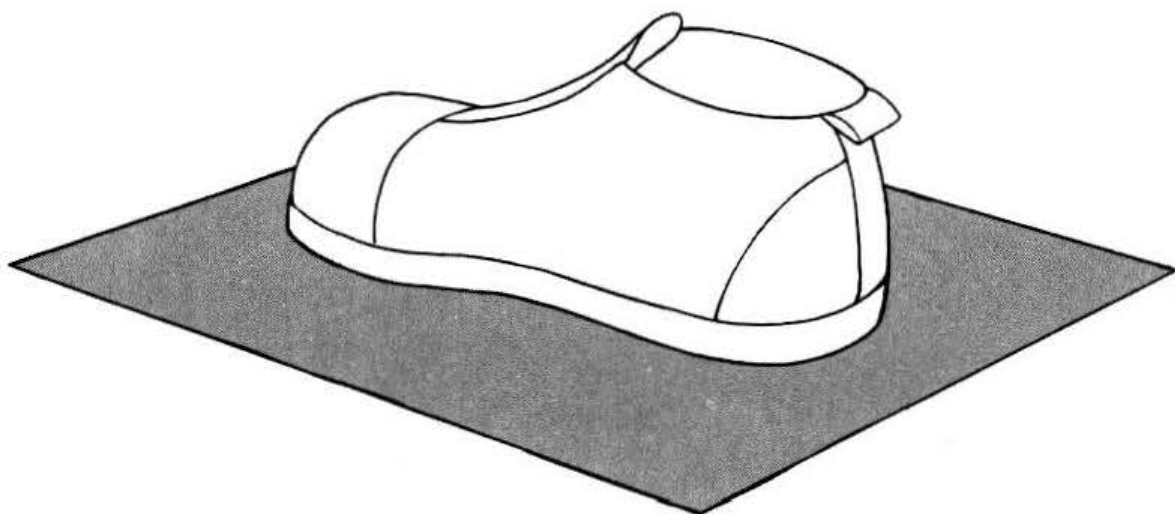
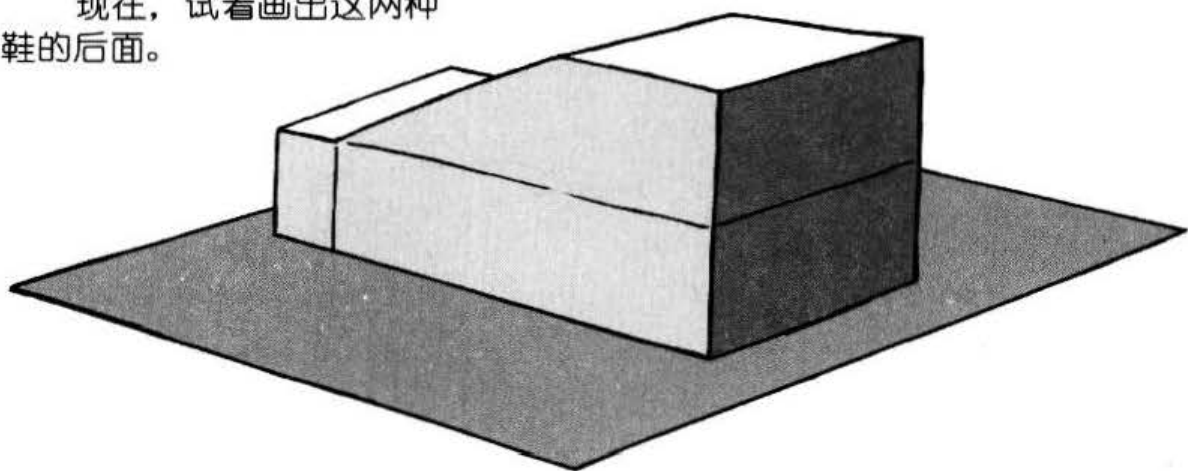
画鞋的基本知识 (一)

最终，画脚还是落实在画鞋上。画鞋的方法根据人物的特点和鞋子的特点各有不同。这时就体现了长方体的用途了。注意鞋底与地面的接触面是否受力均匀、完美吻合。这就是描绘人物与地面三维关系的基础。帆布鞋等平底鞋是最容易画的，以下则是两种平底鞋的例子。

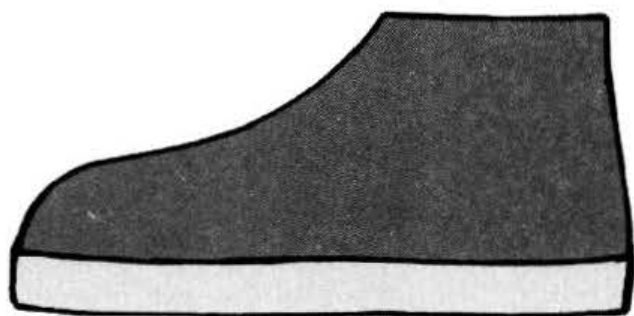
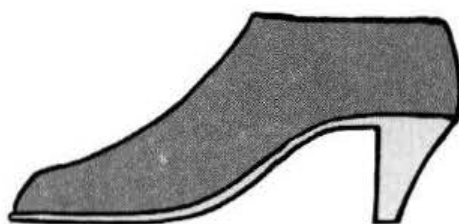
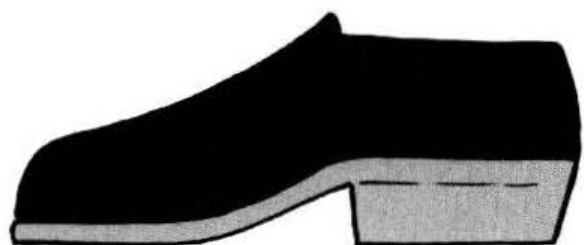


画鞋的基本知识 (二)

现在，试着画出这两种鞋的后面。



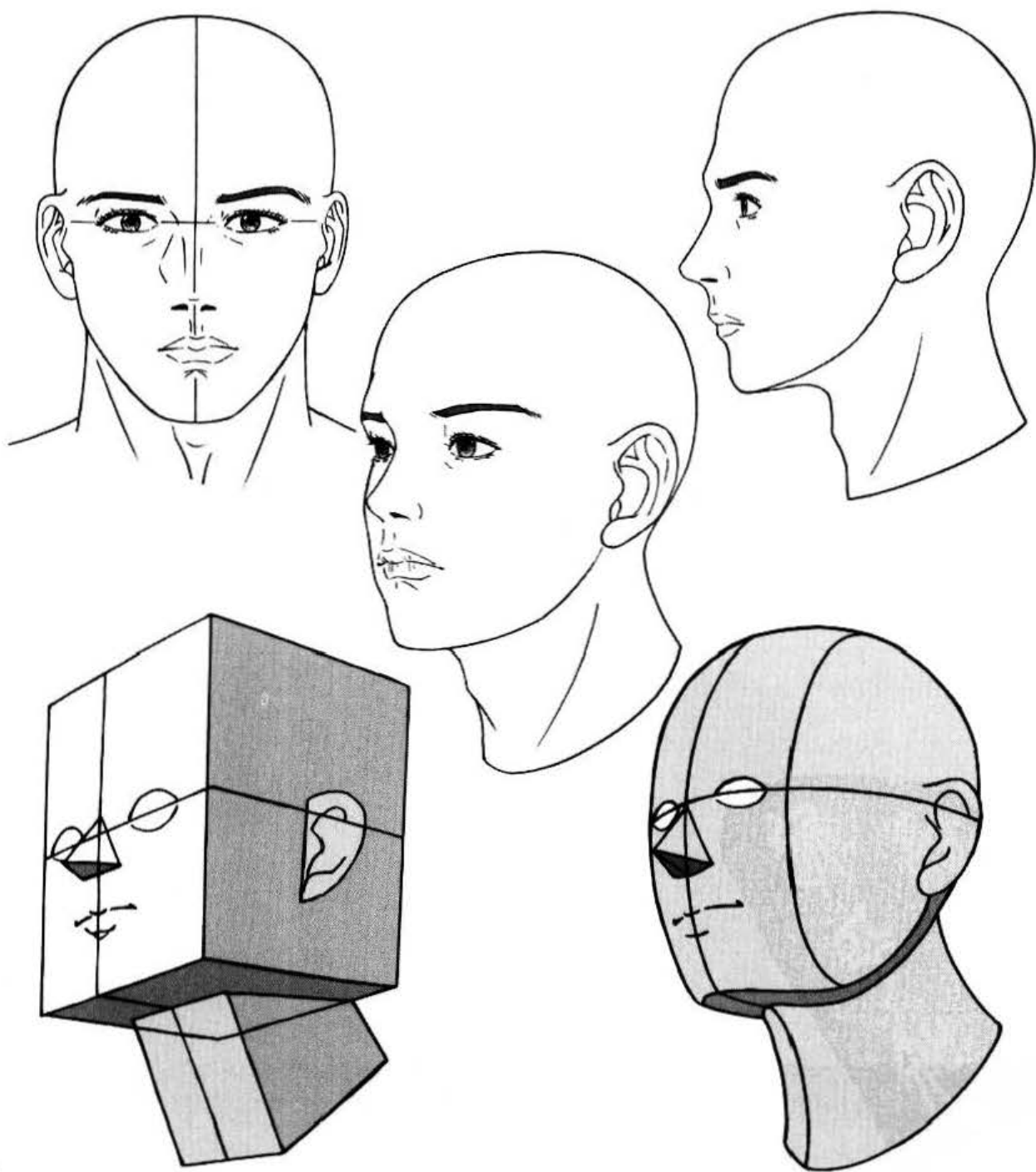
画鞋的基本知识 (三)



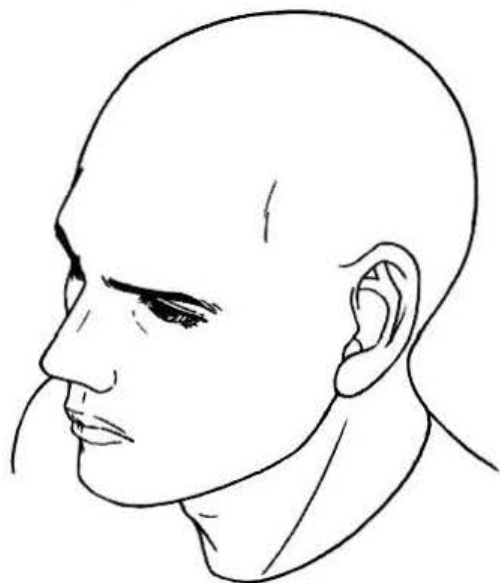
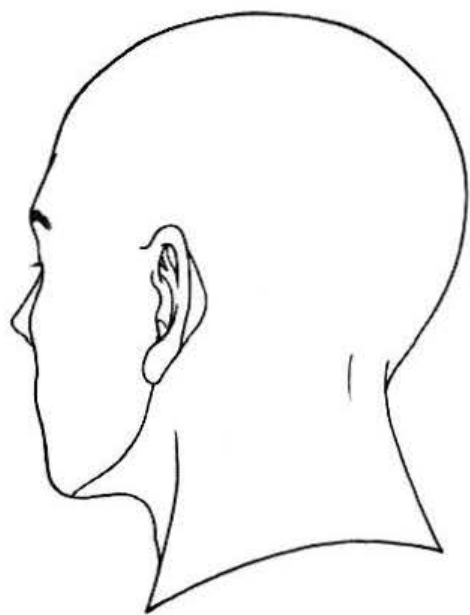
不同角度的“真实型”脸型（一）

像大多数人一样，你可能更侧重于提高画脸部的技巧。

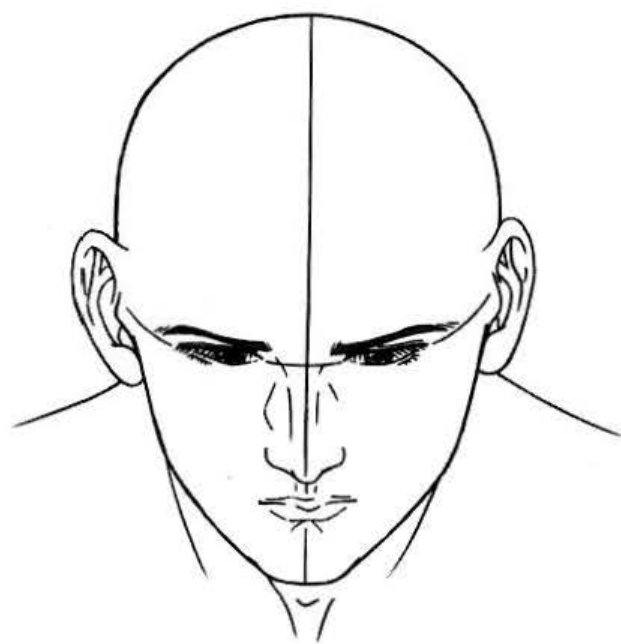
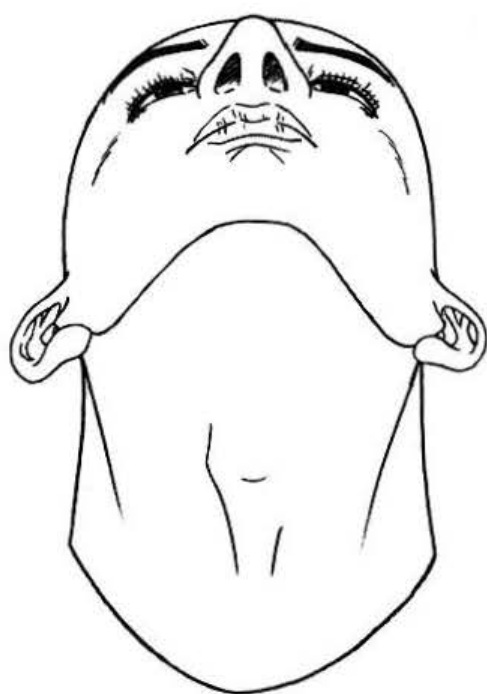
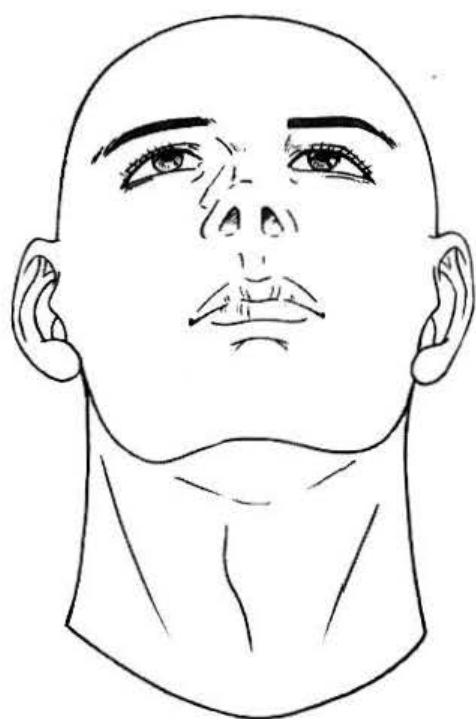
但是请等一等。我们已经讲过了，成为一个好的艺术家的关键是能描绘出具有三维空间感的实物。这条定律同样适用于脸部。你并不一定总要画出长方体。在画草图的时候，时刻在脑海里呈现头的角度，脸的方向，并且在画眼睛和嘴唇时增加圆润感。



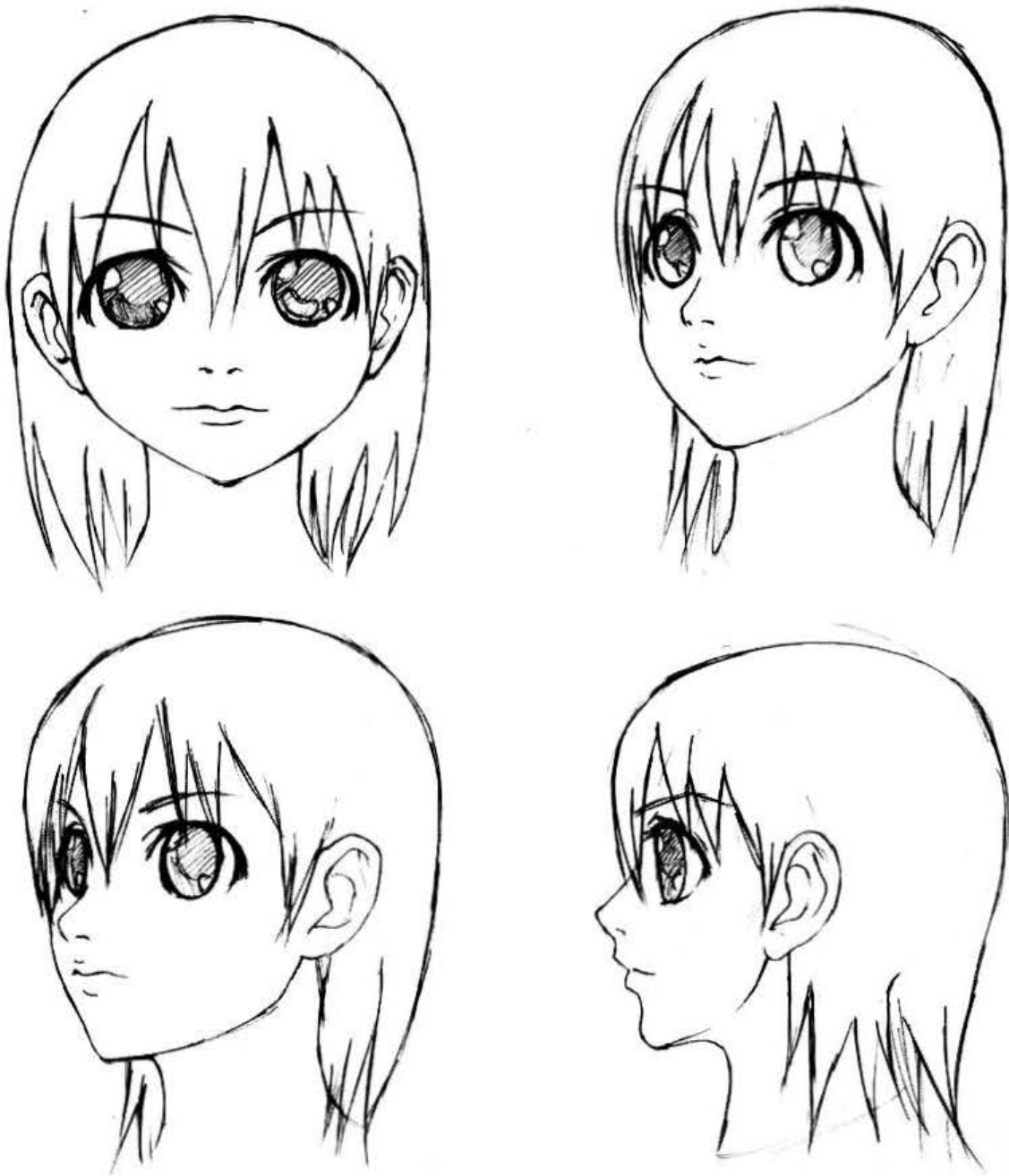
不同角度的“真实型”脸型（二）



不同角度的“真实型”脸型 (三)



不同角度的“漫画型”脸型（一）



你可以通过画草图和速写来练习画“真实型”脸型。但是如何来画“漫画型”脸型呢？

你愿意加强哪些特点，减少哪些特点呢？

当你开始创作“漫画型”人物时，你需要使一些特点变得卡通化。

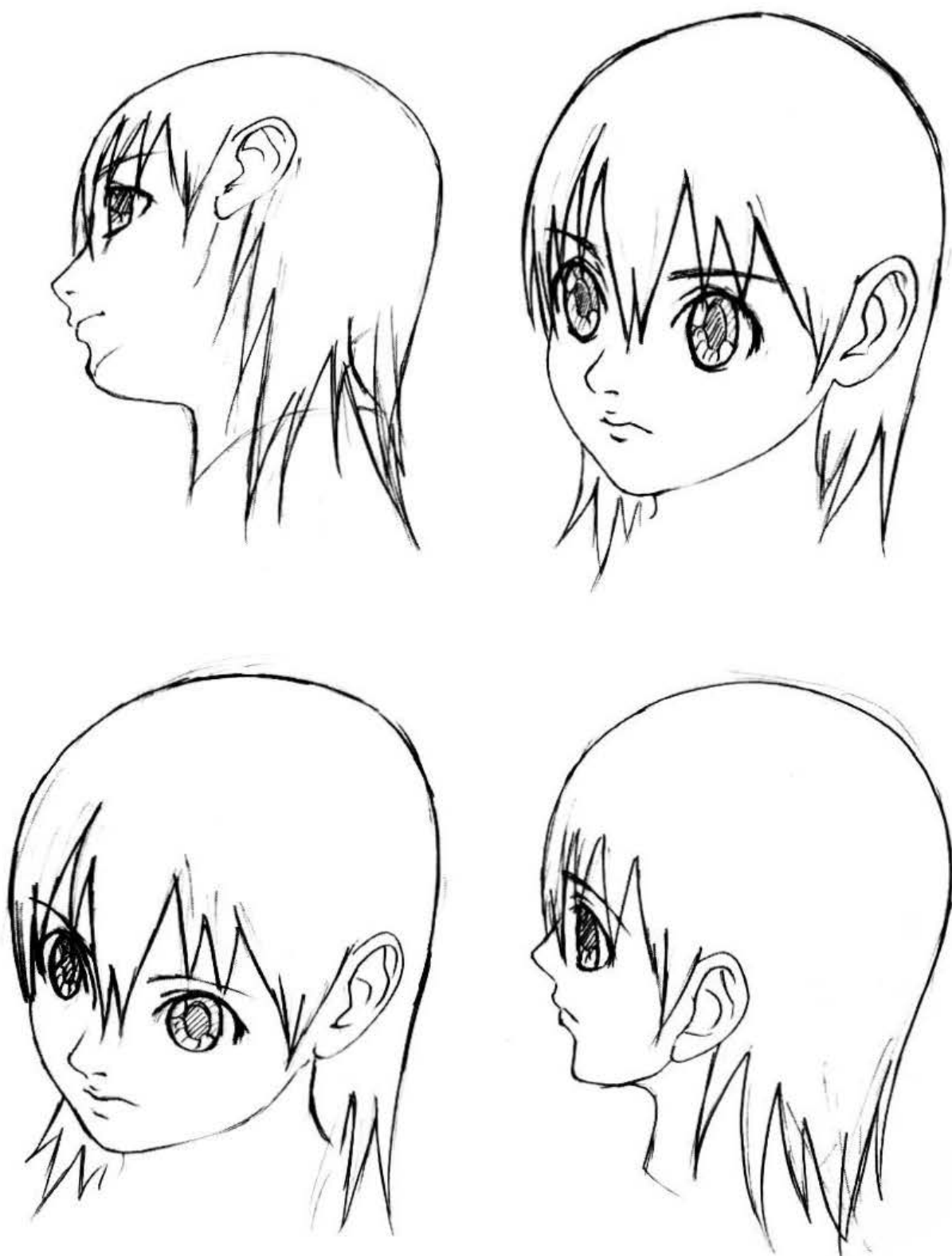
当你把这个夸张的形象放在构图框里时，会使你更容易设计出各种细节。

在动画设计里，会遇到像这样的人物图表，描绘出人物不同角度的表情。

不同角度的“漫画型”脸型（二）

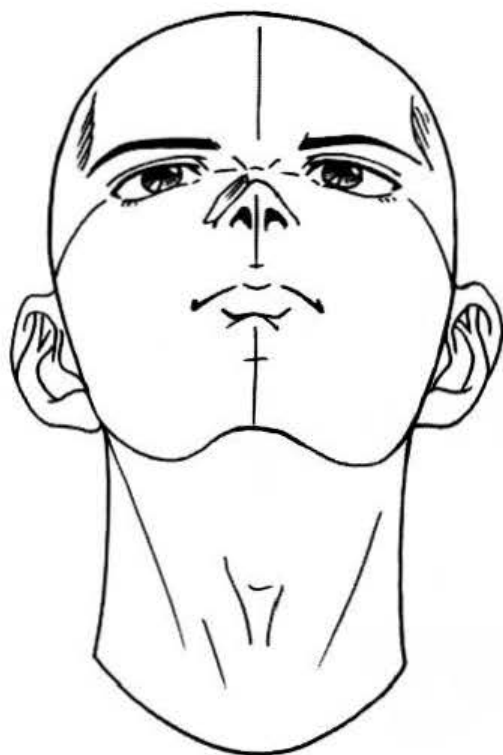


不同角度的“漫画型”脸型（三）



脸部特殊角度的举例

即便是专家也会觉得从下向上的角度画脸很难。下面是几个具体的例子。练习从这些角度画人物。



第三章

人物设计基础

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM



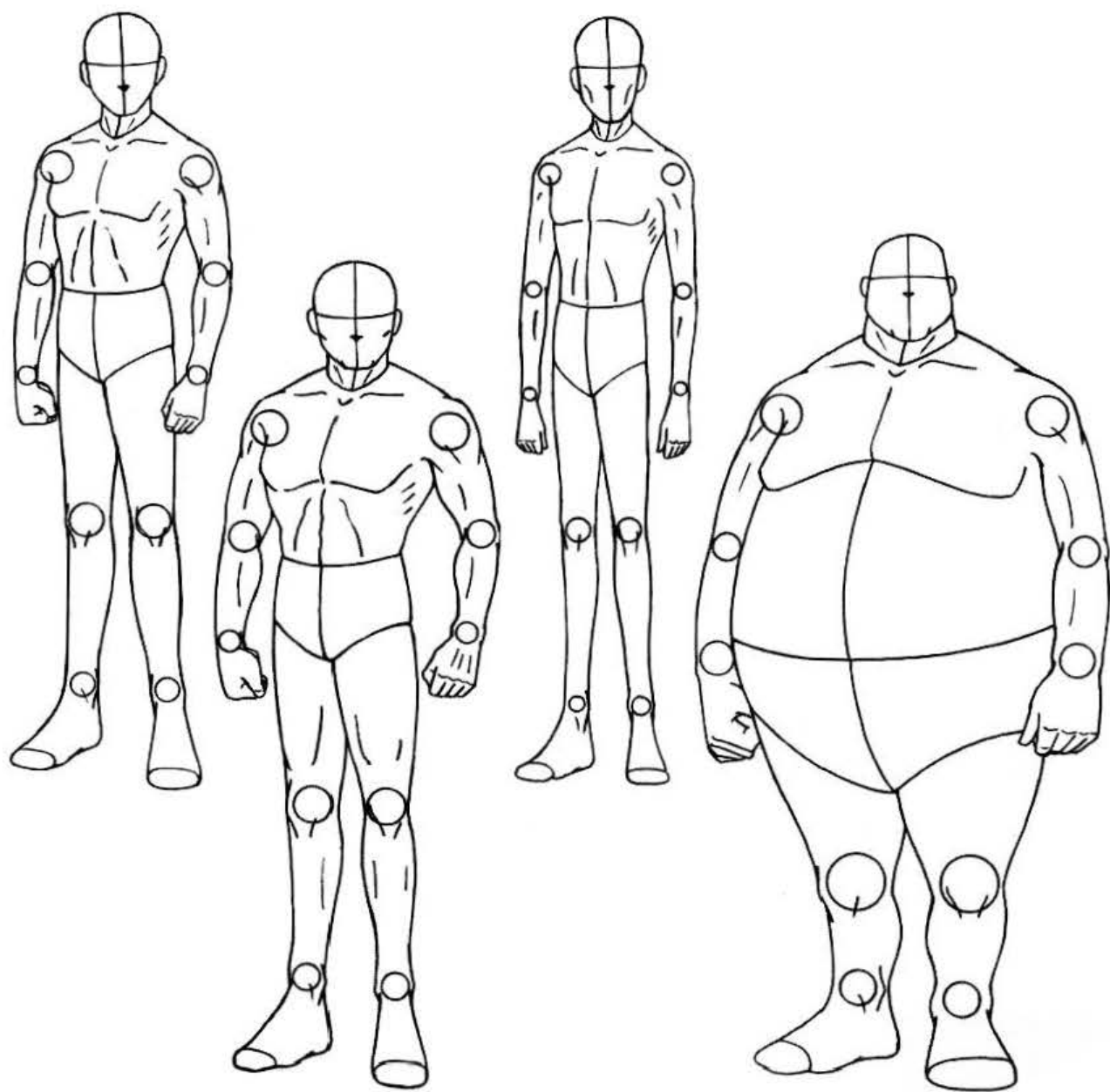
打破单一身体类型的人物图样

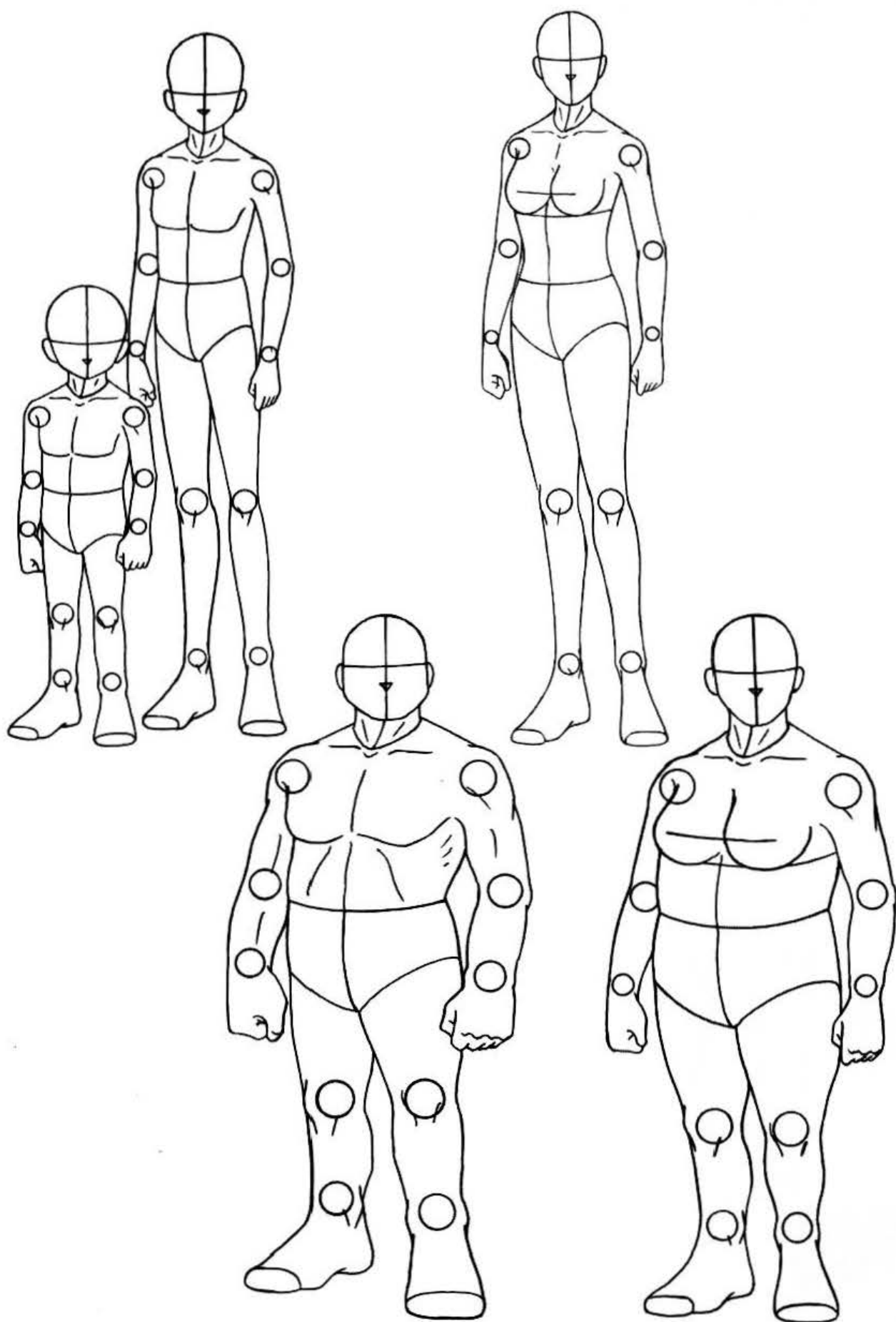
牢记基本的绘画方法，让我们来画实际的人物图样。在动画和漫画中，我们会在画上眼睛、鼻子和嘴巴之前先画出人物的基本轮廓，这样就可以给出一个大致的人物形象的感觉。

你的作品不止需要一个主人公。典型的漫画有数十个甚至上百个人物。你肯定也发现了，仅仅变化眼睛、嘴唇或者发型所创造出来的人物是极其有限的。

试着改变身体的体形，创造出或高或矮或胖或瘦的人物角色。

这不仅仅使你的人物更加丰富多彩，同时也使故事更加有趣。此外，这还使你更方便画人物轮廓。除了与专业基本原理相吻合外，还帮助你提高绘画和设计的能力，真可谓是一石二鸟，不，是一石三鸟。

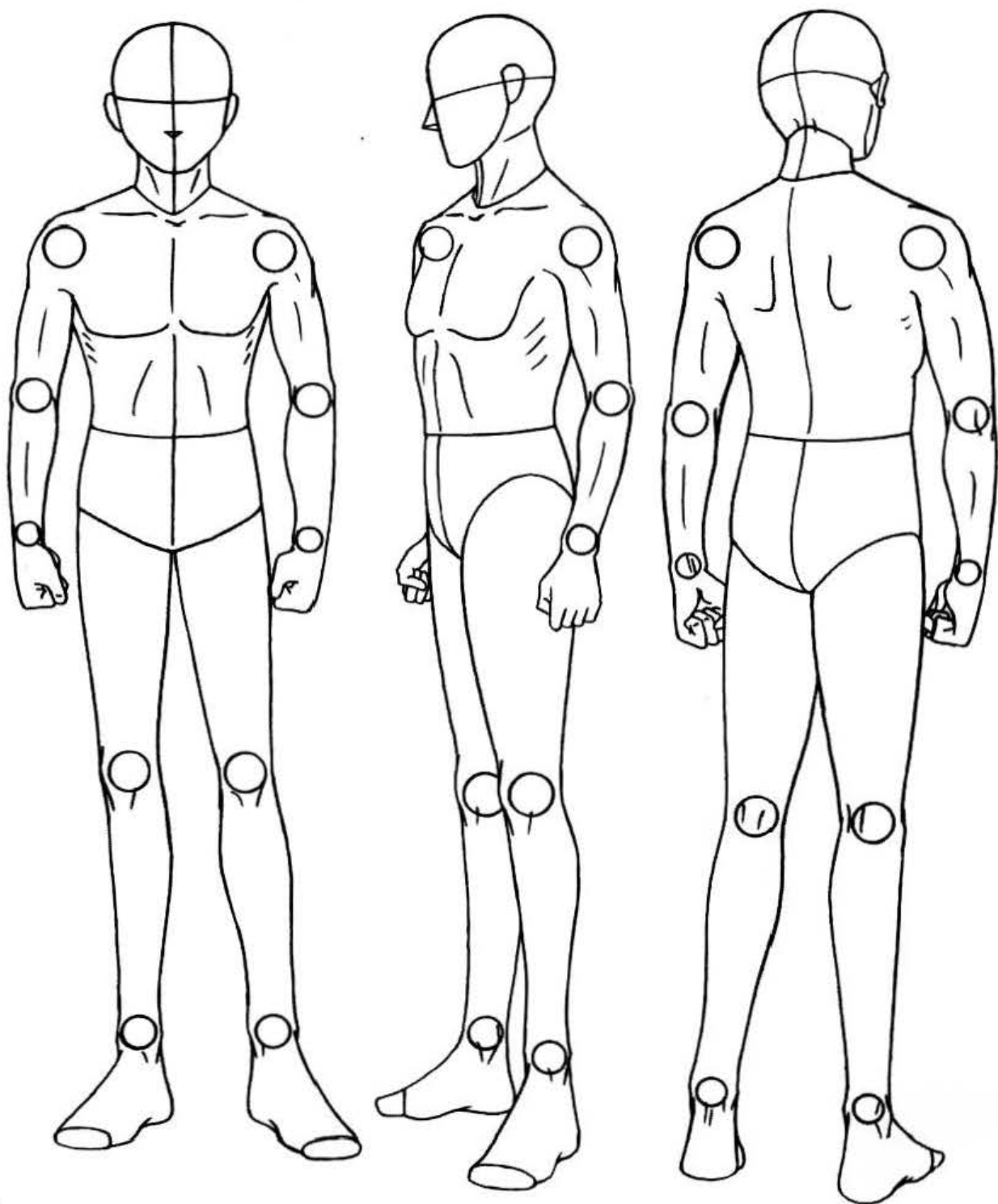




三种角度的男性人物轮廓

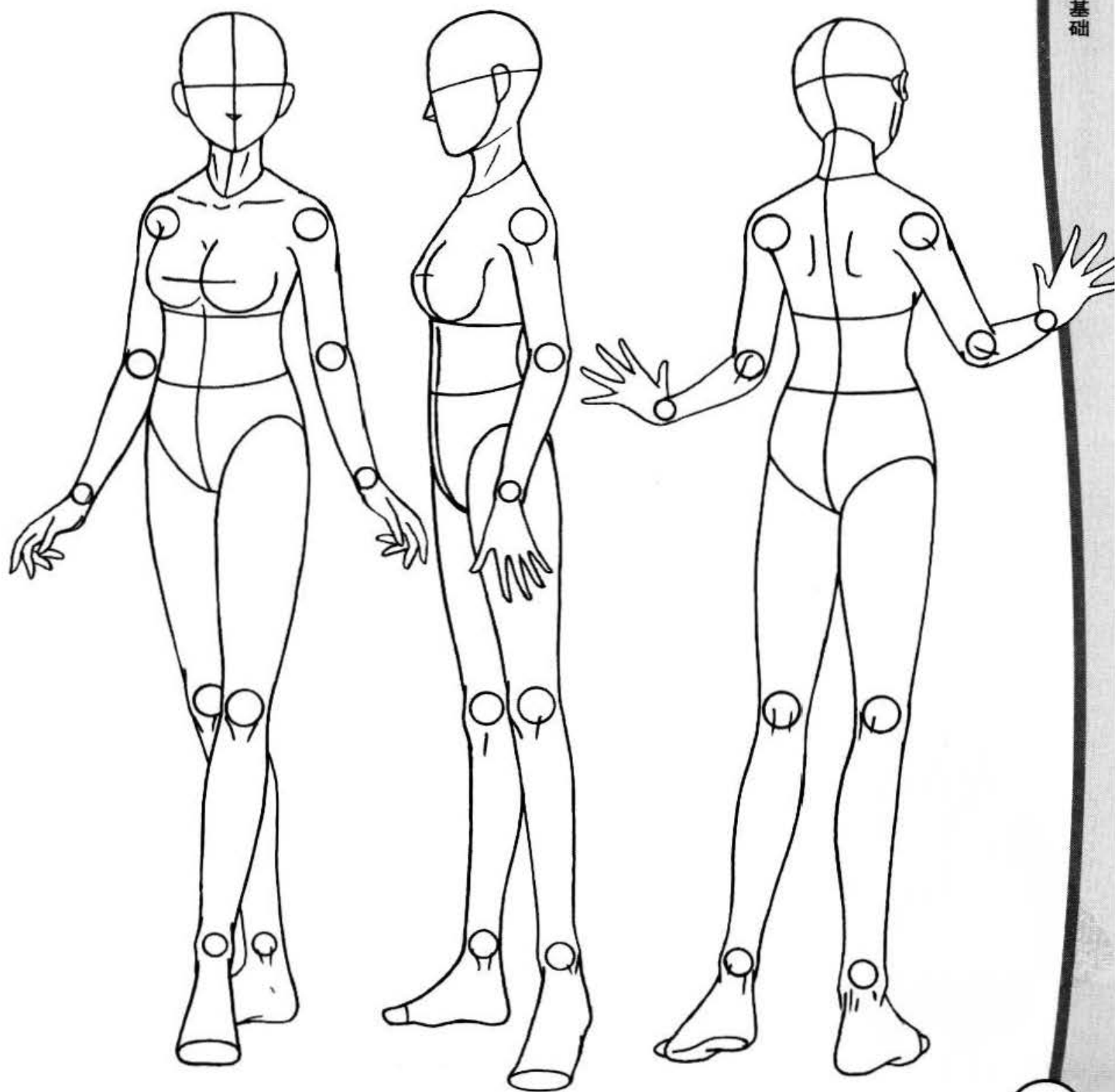
在动画公司，有必要为绘制人物的员工提供人物图样。这个图样包括三种角度的脸部，以及正面、侧面和背面的全图。

这些角度还被用于设计人物的服装，这样可以使服饰与体格相符。同时正如我们在第一章中讲过的，它们还可以显示人物占用的空间。



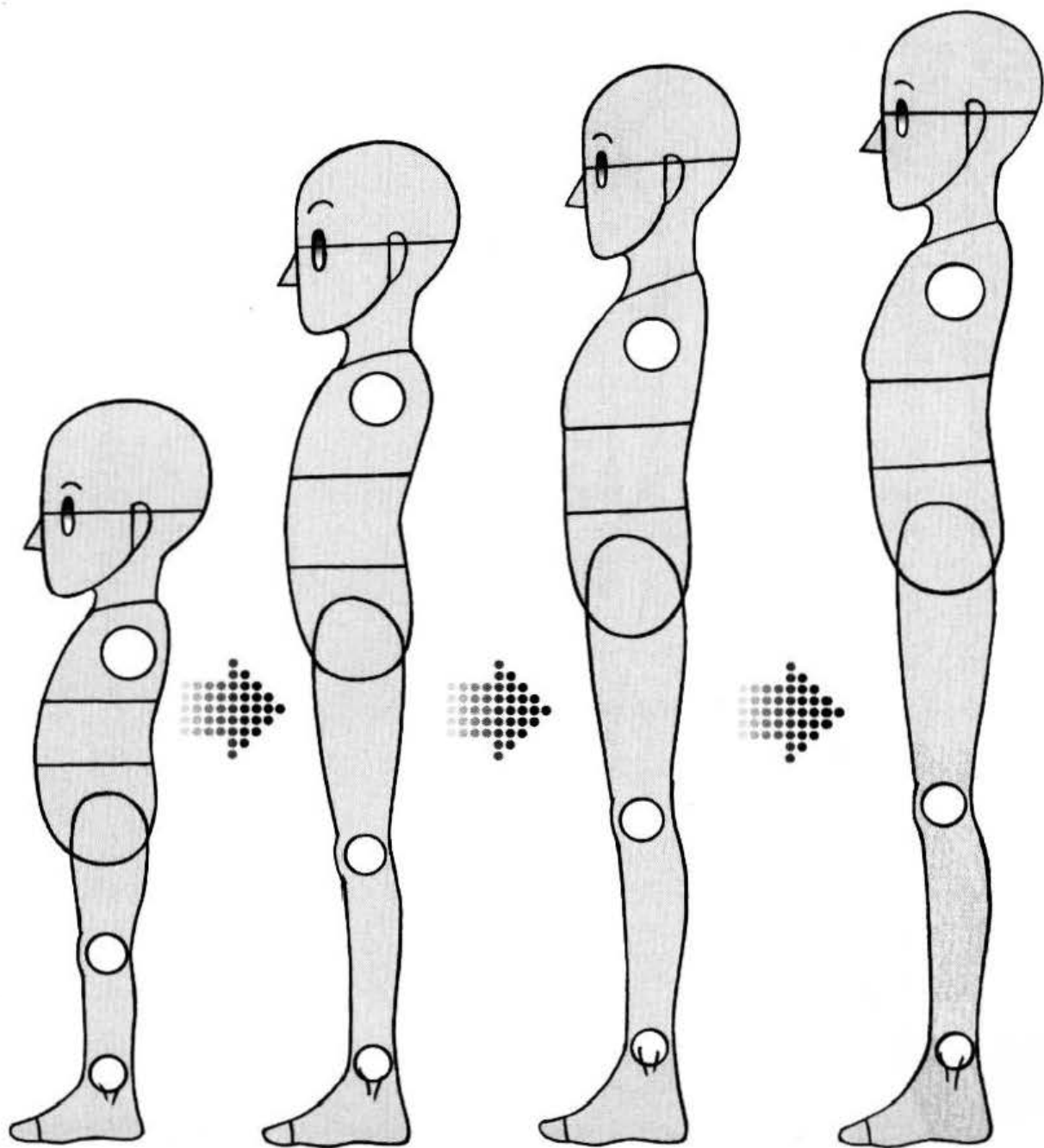
三种角度的女性人物轮廓

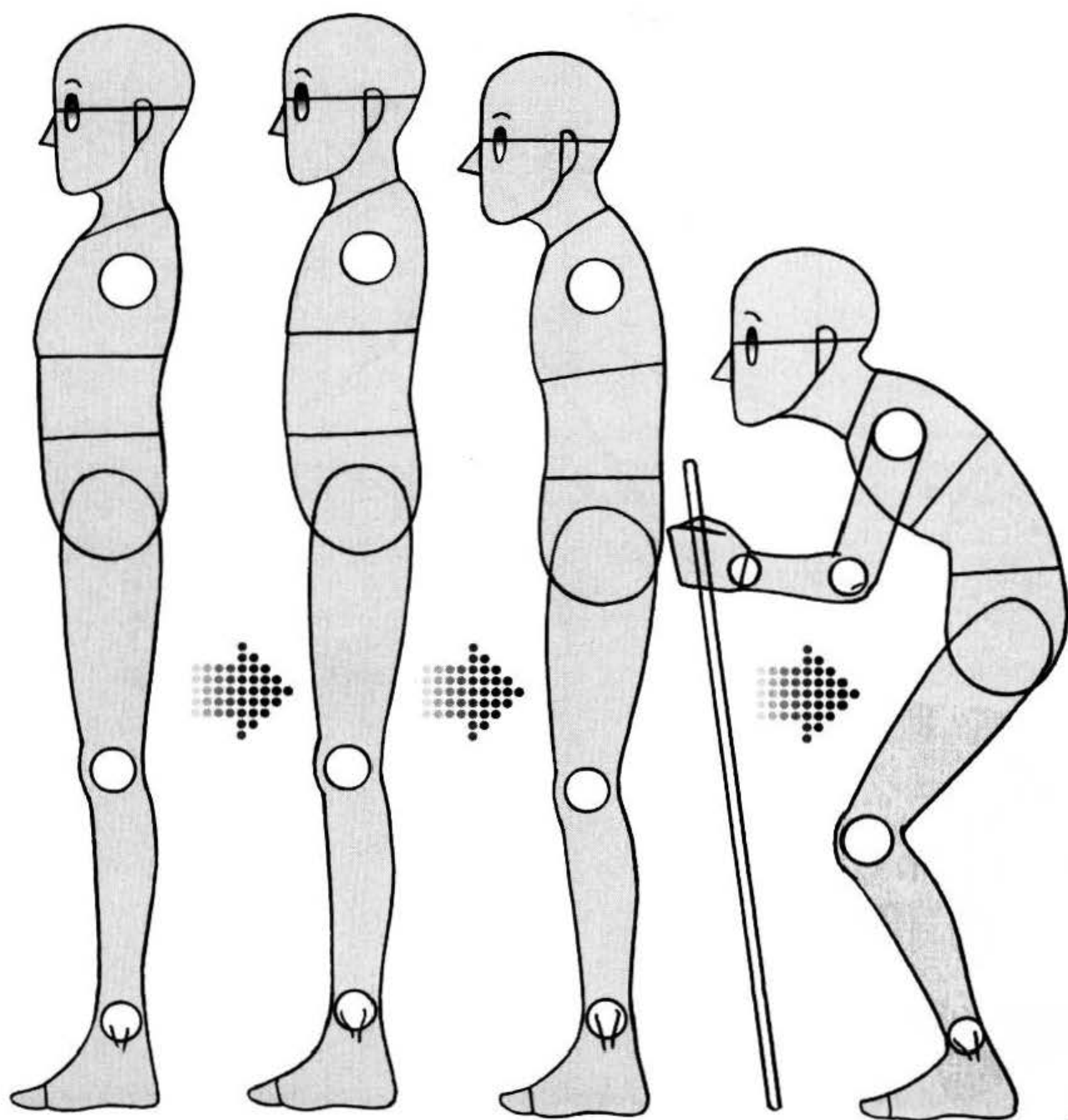
除了男性的身体轮廓之外，我还加上了三个角度的女性身体轮廓。与前一页的男性相比，女性身体的比例更为纤细。



■ 描绘年龄差别的图样

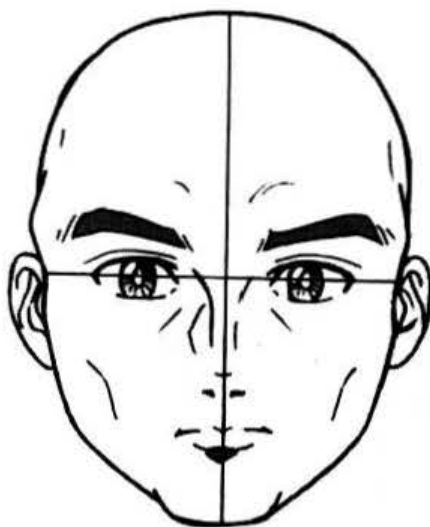
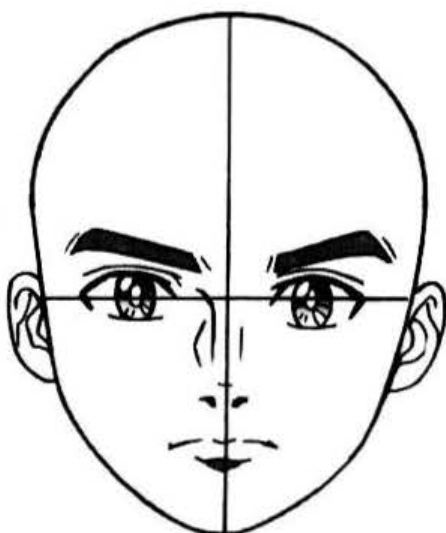
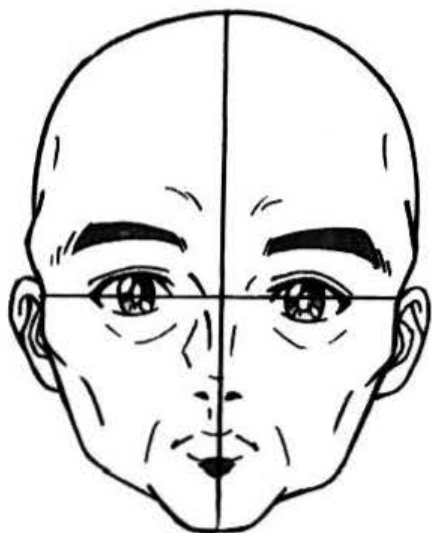
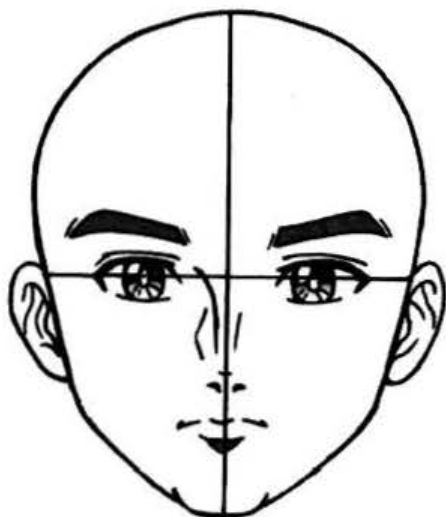
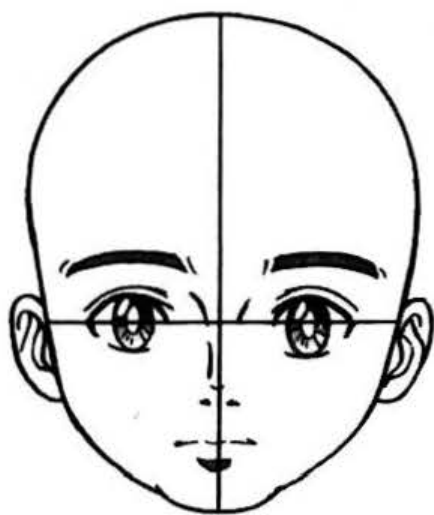
除了体形的不同外，人物的年龄也可以不同。这些细节包括脸上的皱纹、服装、姿态、腰部的柔韧性以及头身比例。

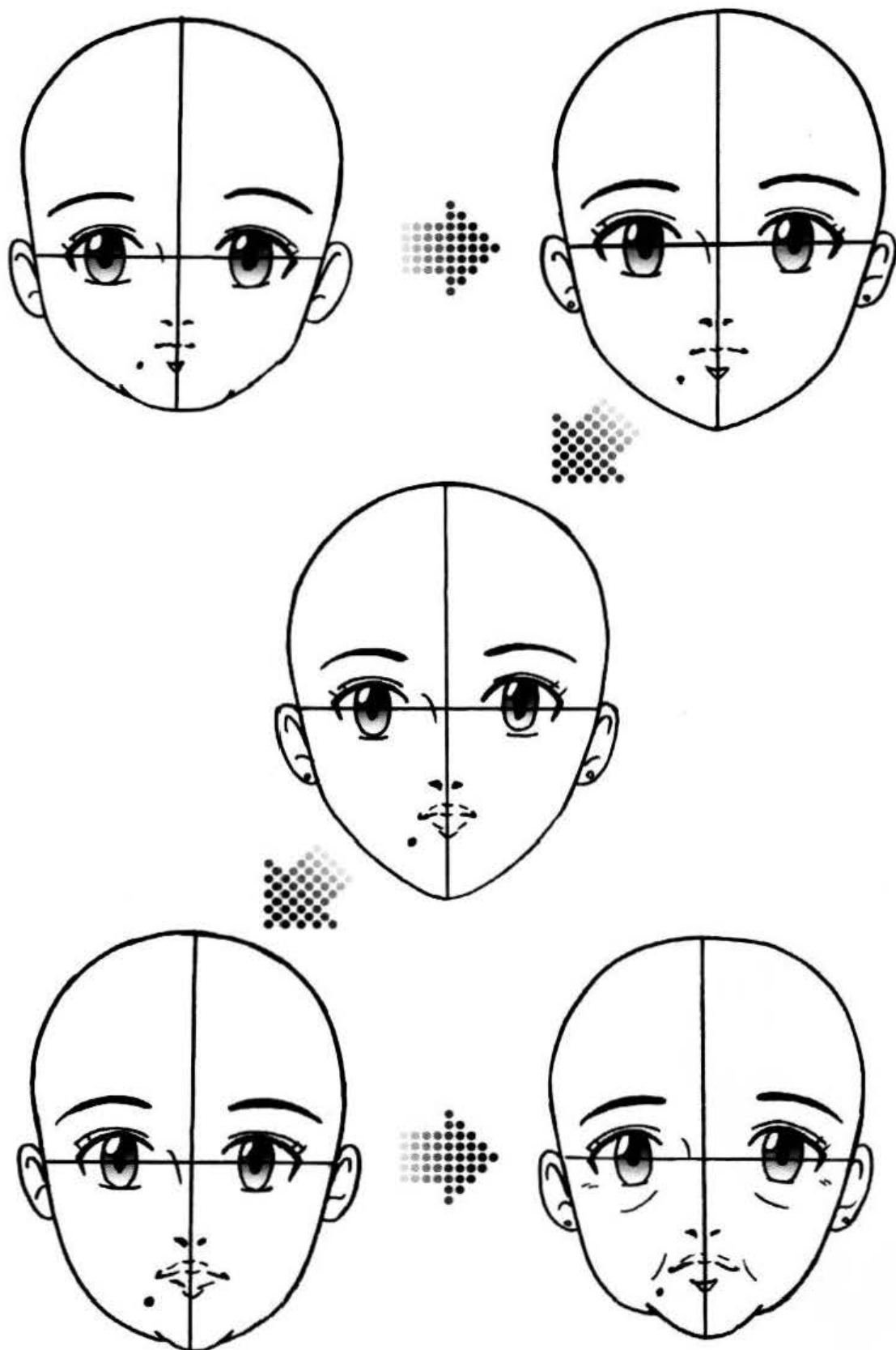




老年的脸部——男性

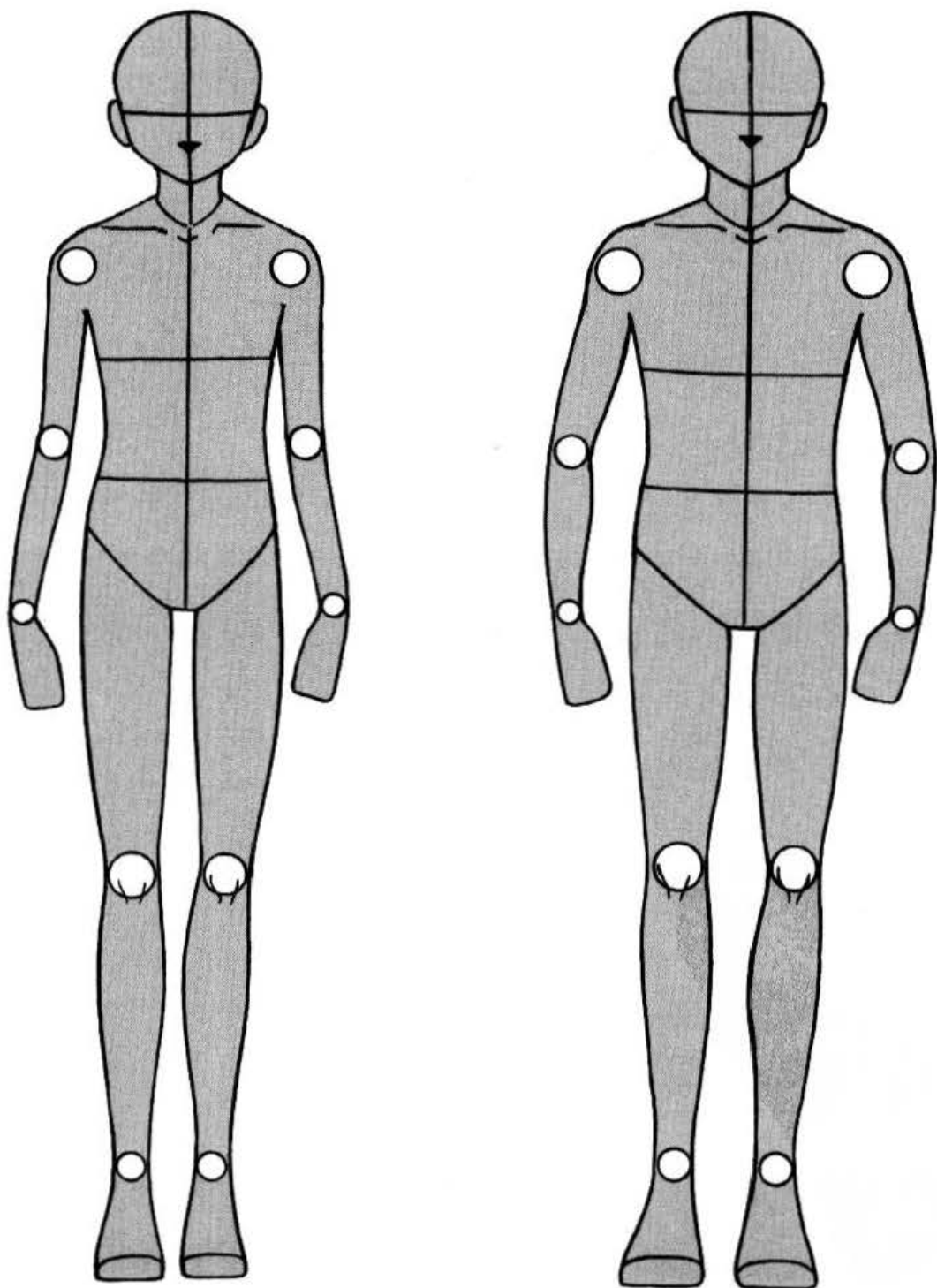
有很多种方法可以描绘年龄的改变。考察下面的人物图样，注意眼睛位置的变化，脸部轮廓逐渐变粗糙，皱纹的增加以及松弛的肌肉。



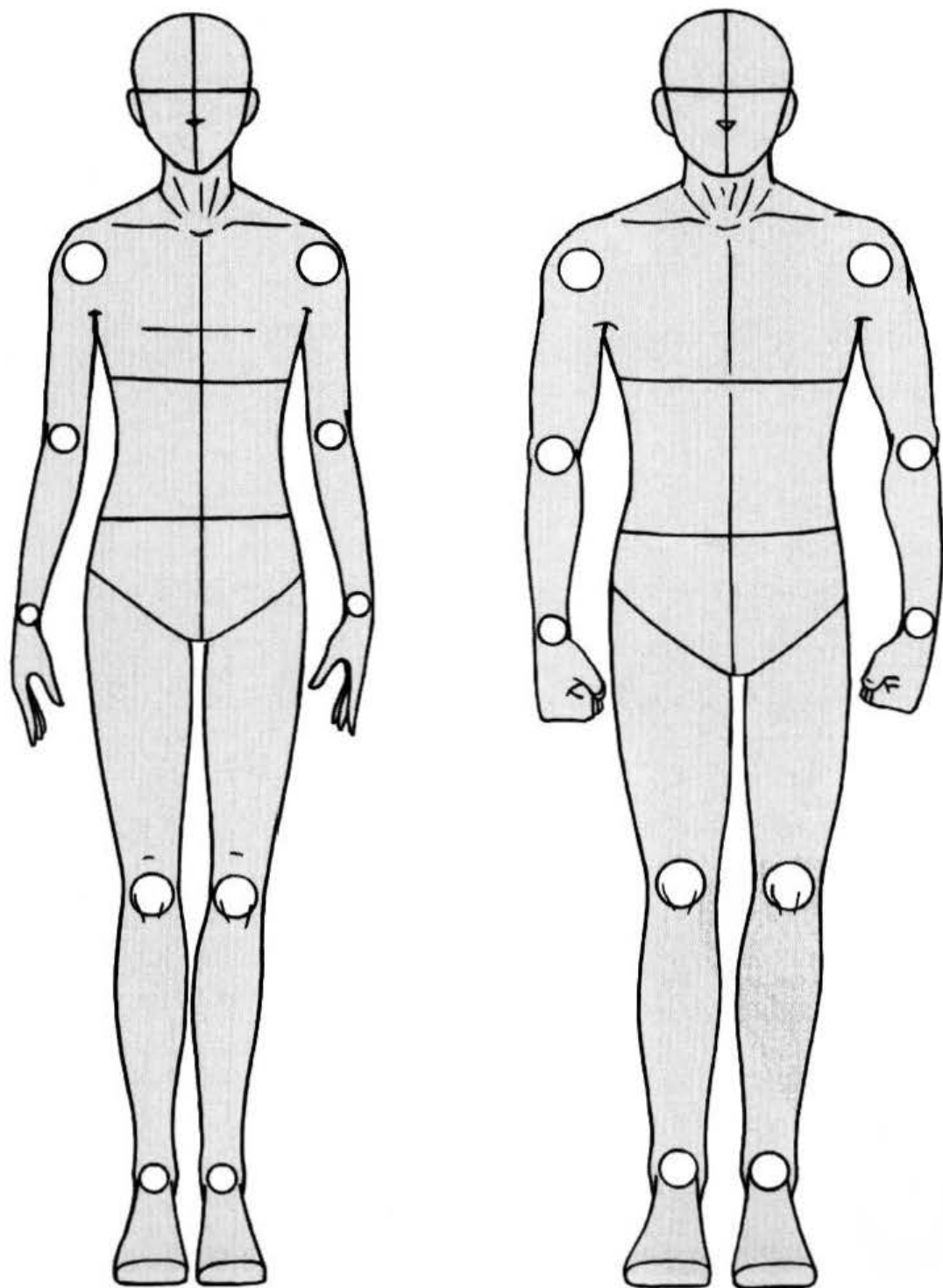


练习画出男性和女性人物的区别—— “漫画型”

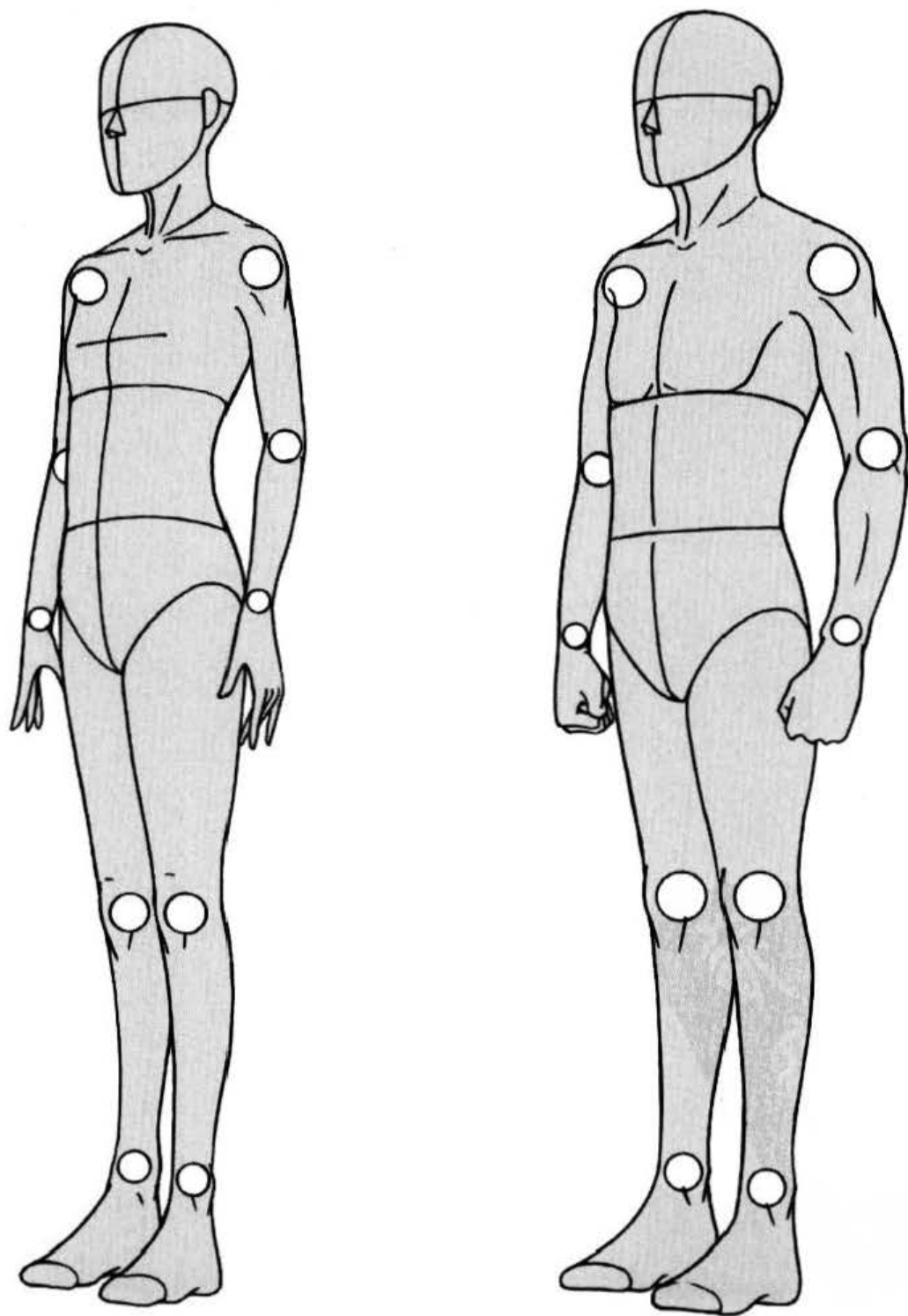
这本书中介绍了很多绘画的方法，但是你的作品不应该完全和我画的相同。你的人物看起来应该是什么样子呢？试着画出你的人物的轮廓，不用加入面部的细节。练习把男性和女性并列着画在一起，这样可以同时比较肩膀的宽度以及身体的结构。



练习画出男性和女性人物的区别—— 正面的“真实型”

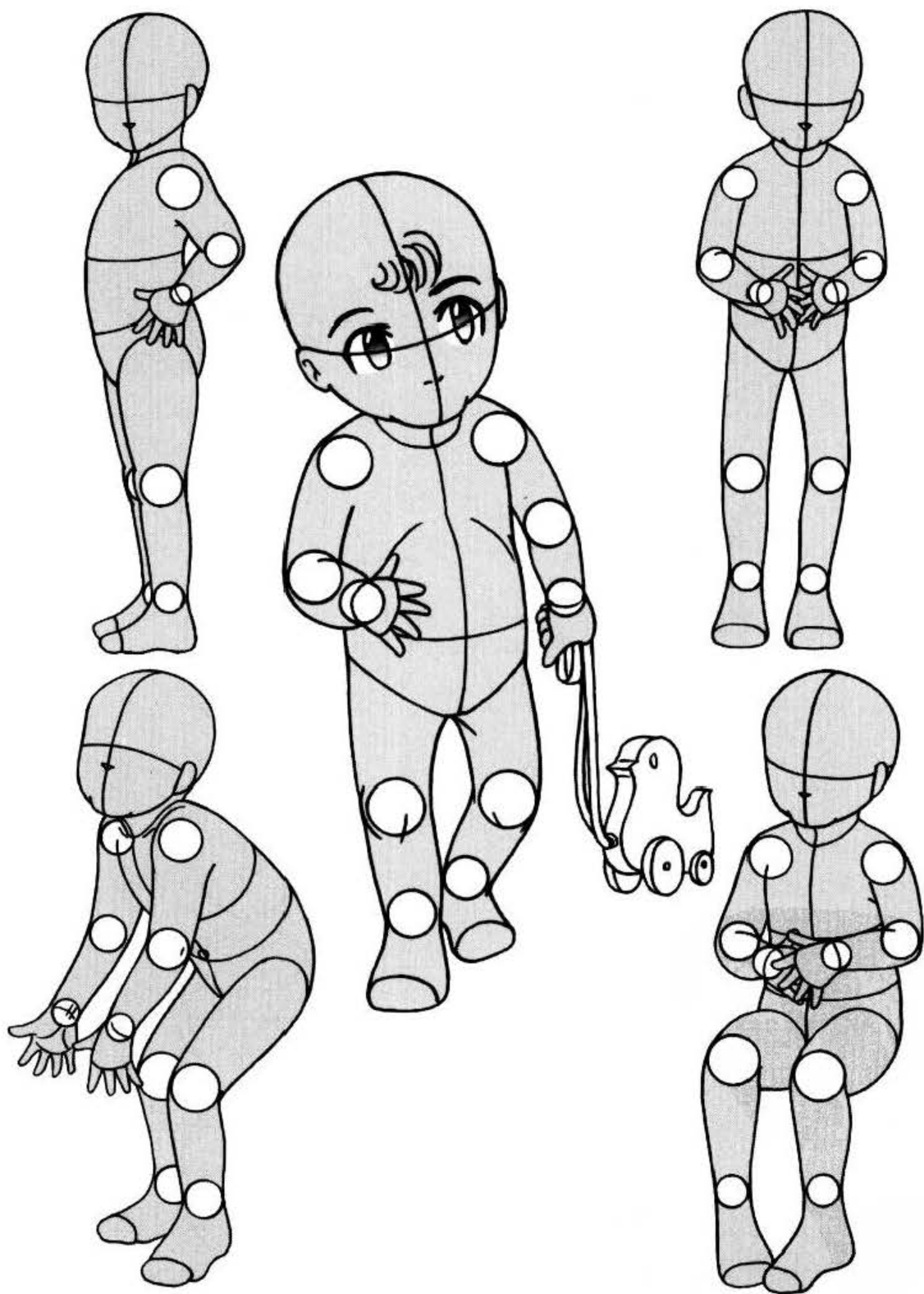


练习画出男性和女性人物的区别—— 低角度的“真实型”





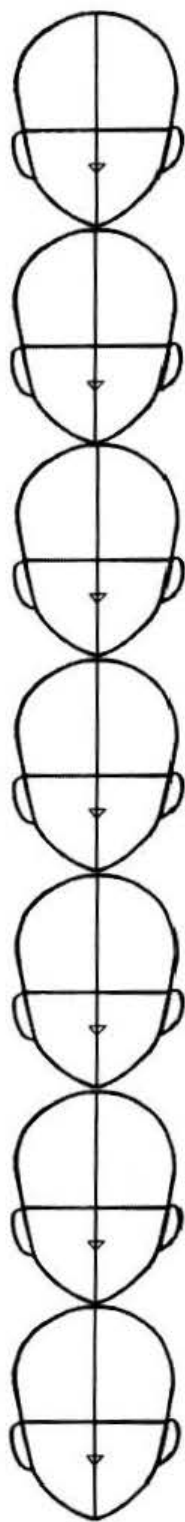
当你画小孩或者婴儿时，就不需要考虑男孩和女孩身体的区别了。只需要练习描绘下面列出的这些不同的姿势。

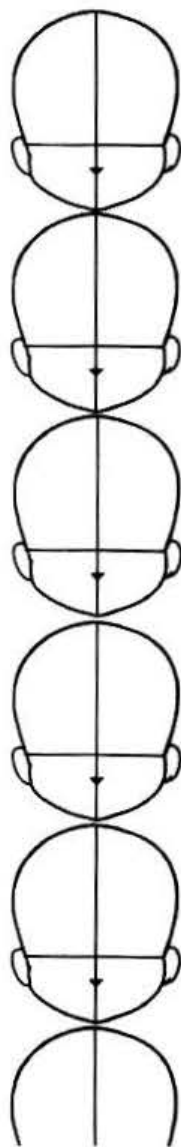
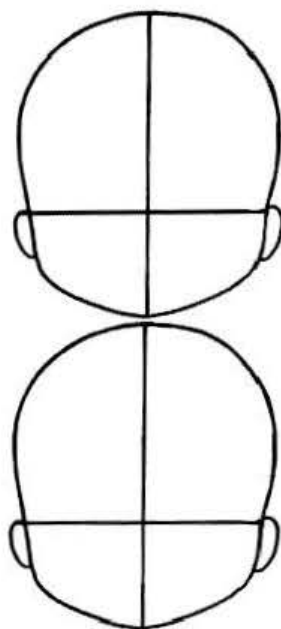


■ 头一身比例

由于人普遍都是 7 至 8 的头身比例，但你可能会注意到漫画和动画里人物并不严格遵守这个原则。你设计的人物有着几个头高的身体呢？

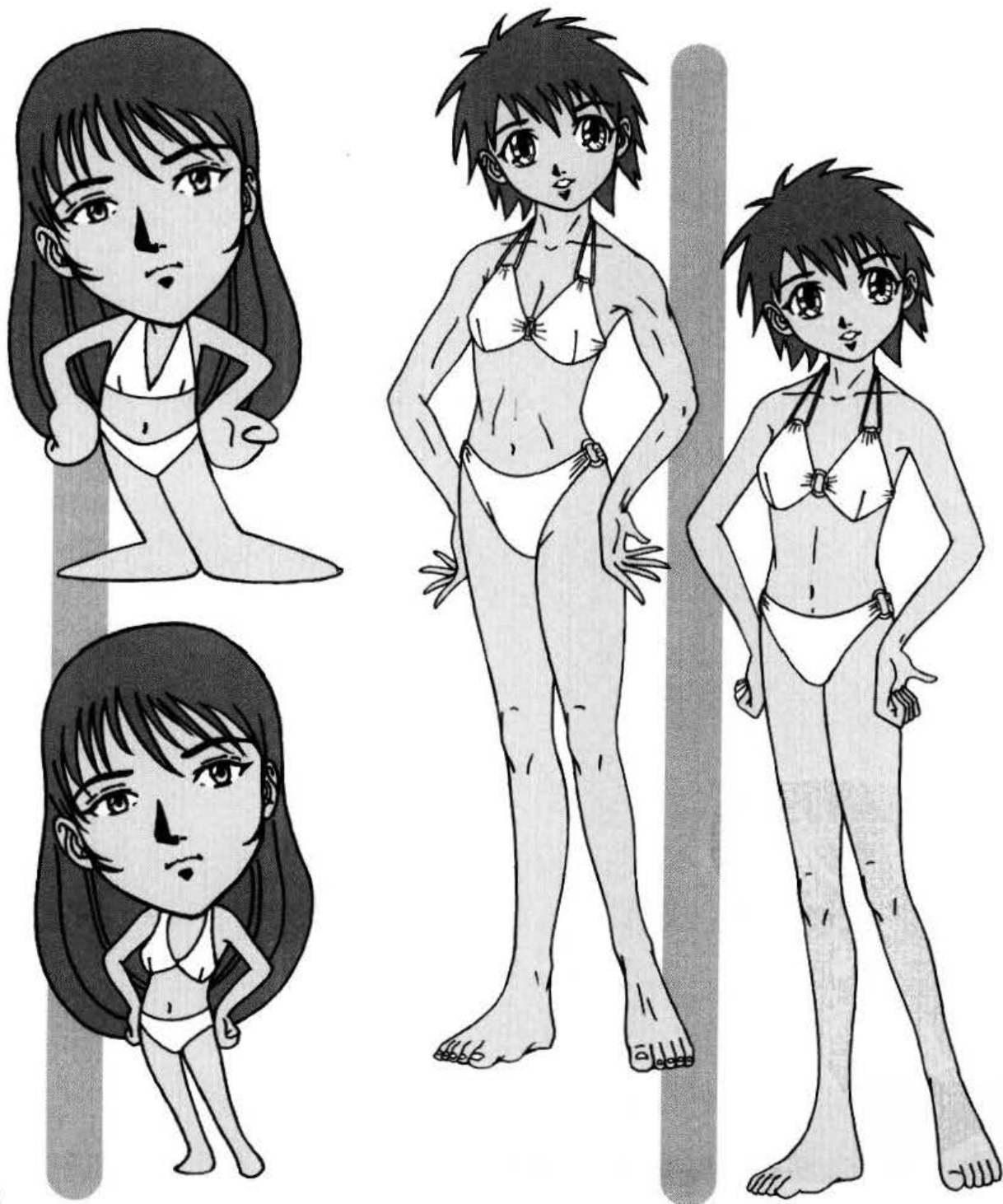
任何比例都是允许的，只要这个比例是协调的。这里的技巧可能会很难，但是这正是人物设计的魅力所在，同时这还是设计工作的第二步。

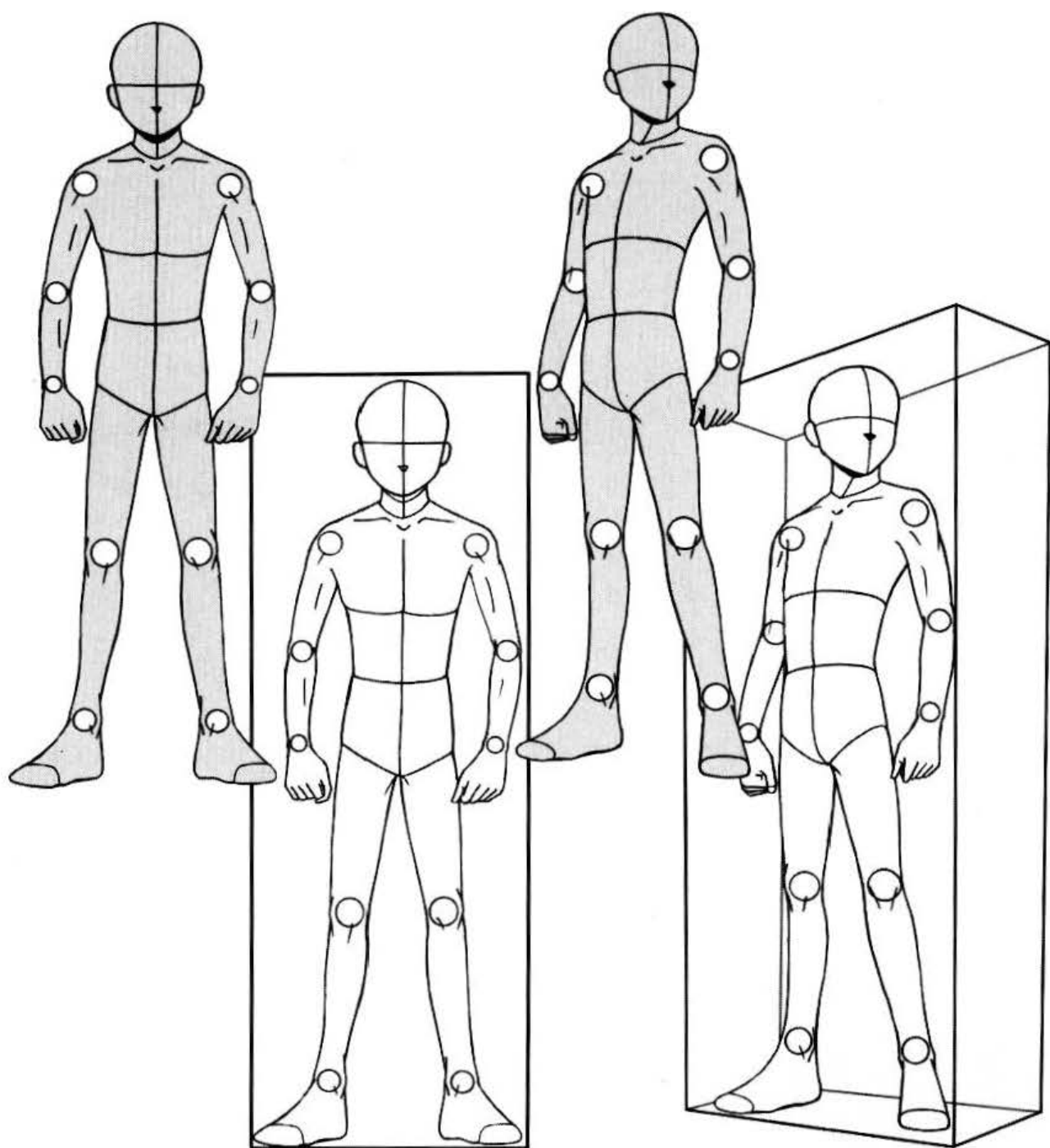




适当调整你的作品

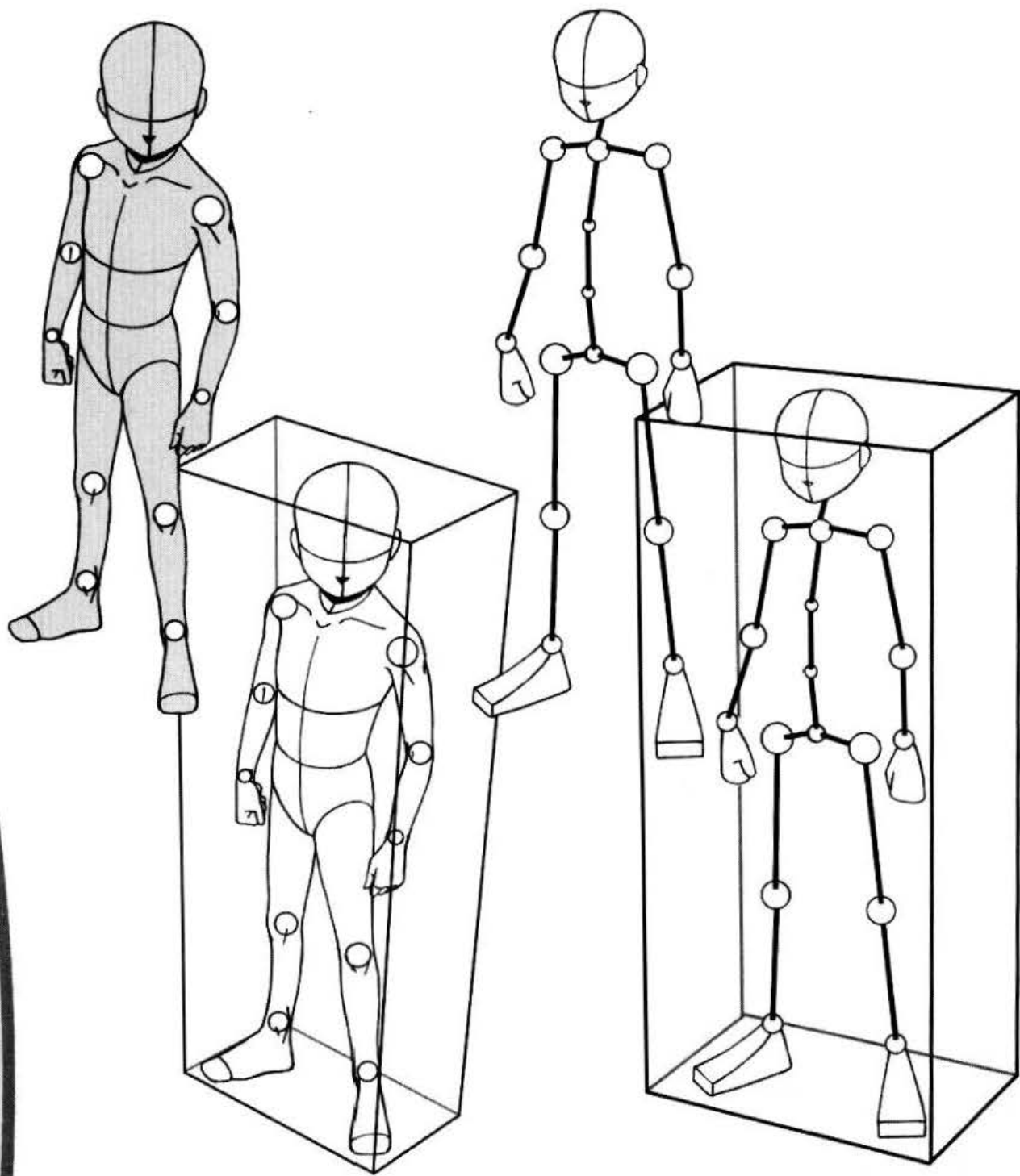
还有一个需要注意的体形方面的问题。我们曾经讨论过骨骼和肌肉的问题，但你也不必把它们画得过于真实。除了达到你设计的头身比例外，你还要知道应该画得多真实。你不能盲目地把肌肉画得特别逼真。有时，你还需要减少一些细节，或者应该改变手和脚的大小来达到所需的比例效果。当然这不是我能替你决定的。我建议你尝试多种设计，之后你就会有自己的感觉了。





到目前为止，你应该知道如何画男性和女性了。现在是时候画出你所学到的人物形象，同时加入各种姿势了。为了创造出生动的效果，你会需要从不同的角度画出人物。比如，想要展示有力量的姿势，那就以从下向上的角度画这样的人物。如果人物是被压制的，那就以从上向下的角度画。除了能够绘制三维感的人物外，一个艺术家还必须能够设计以何种方法展示人物。

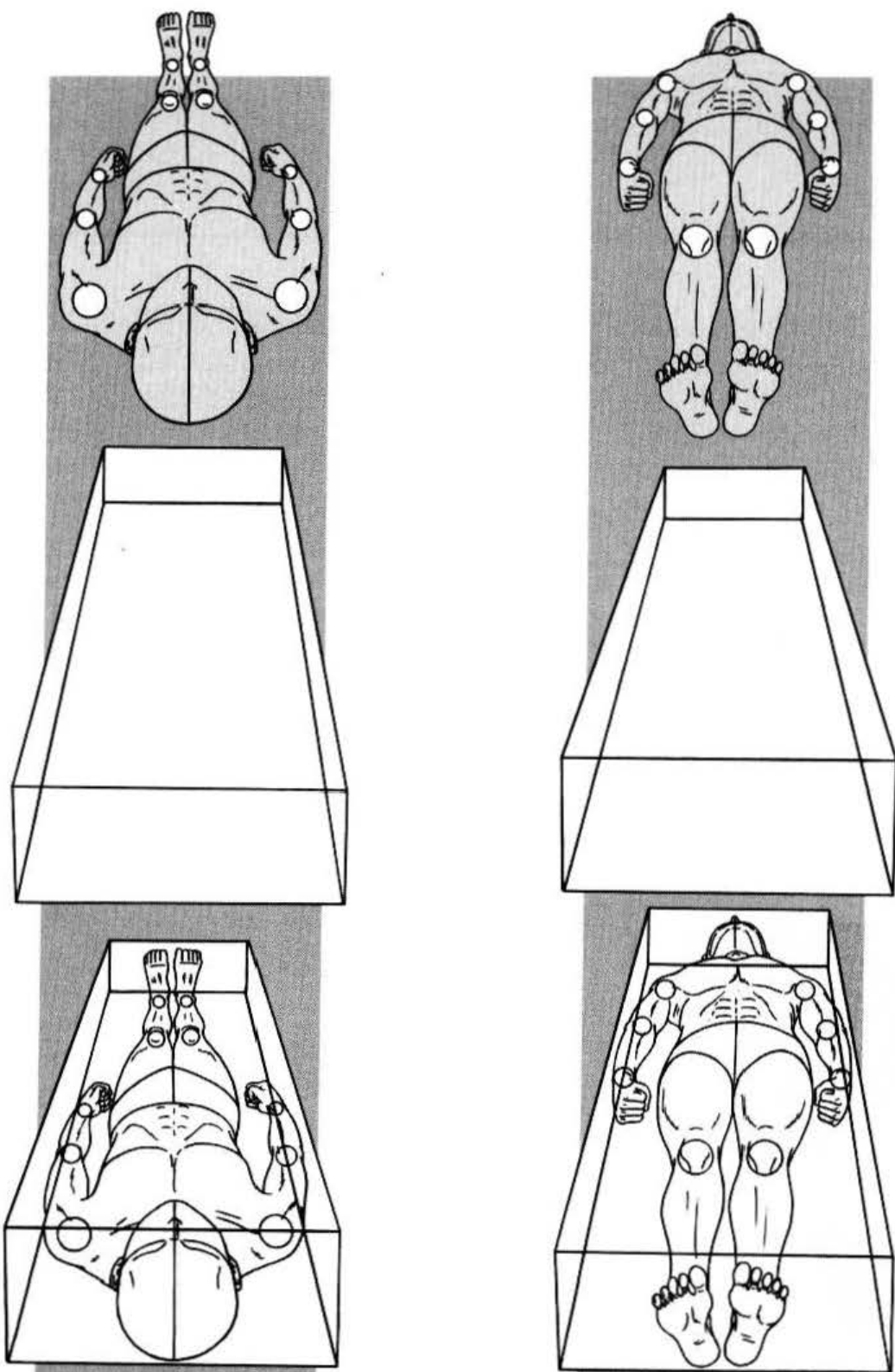
改变角度来营造你需要的效果



即使你不创作出整个动画或者漫画，或者如果你只是做一个单一的设计，比如插图或者海报，你也应该仔细地考虑要以哪个角度来画你的人物，因为这对于表现你的风格起到很重要的作用。如果你设计的角度不合适，就会使读者形成错误的印象。

困难的角

假设你的人物在睡觉。通过一些练习，从侧面来表现是比较容易的，如果你的画面是从头部或者从脚部看的，那么就很难掌握景深。话说回来，你还是应该努力试着练习这个角度，因为一旦你能把这个角度画得很好就说明你的绘画技巧已经很纯熟了。



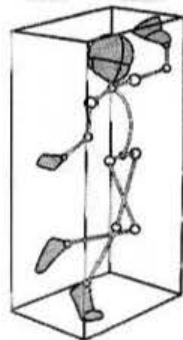
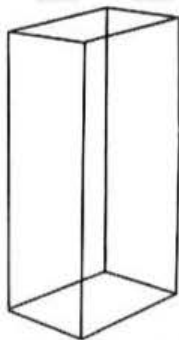
第四章

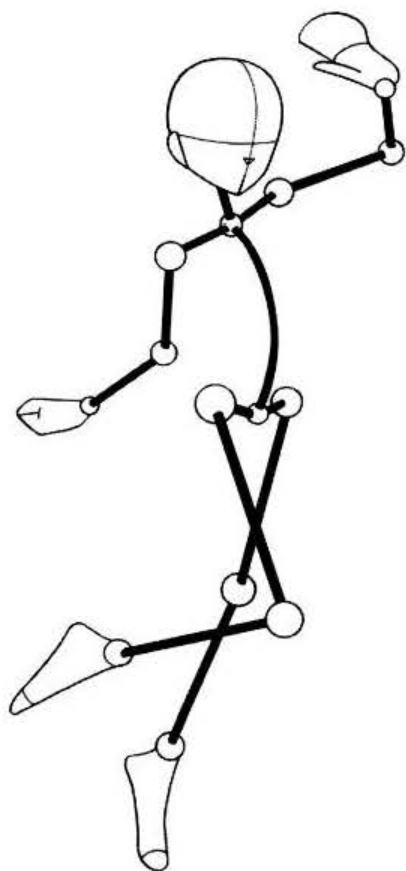
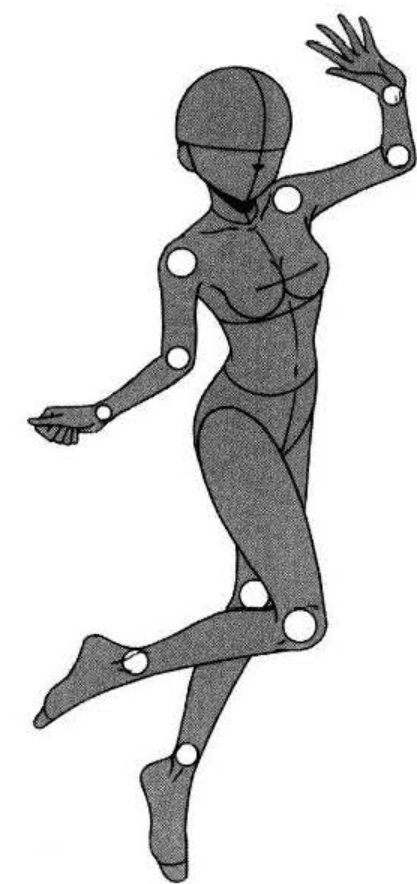
造型实例

从这一章开始，我们就要以你的人物为基础，练习各种各样的造型动作了。你是否可以成功地为你的人物摆造型；或者无论是站着的还是坐着的人物，你是否都可以为其摆造型，这些将会决定你是为你的创作添彩了，还是毁了你的创作。你不会想让你的人物只会站着，对吧？很多人没有意识到对于细节的处理其实是很值得斟酌的一件事情，比如人物的手是什么动作。我自己在创作时也是这样的。其实一旦故事情节和人物被确定下来，为人物摆造型以及处理比例问题就变得容易了。

技术高超的画家可以通过一个造型实例创作出很多作品。他们是怎么做到的？其中的真谛在于，动漫中有许多标准的造型，画家所做的就是从这些造型中选择一个，使得他的人物能体现出想要的效果。

我已经将许多标准造型放在后几页中了。提高自身画标准造型的能力，这是提高你总体绘画技能的捷径。尽力去临摹你在这章中所看到的造型，将它们应用到你的人物上，这样可以更好地将这些方法记在脑子中。你对这些造型练习得越多，你的画画技能就会变得越好。





这是一个典型的
高兴的充满活力的年
轻女孩。看到扭曲的
躯干、手的动作以及
抬起的右脚了吗？

这个造型表达了
一种高兴的生机勃勃
的感觉。

随意状态的造型

乍一看，这个动作似乎没有任何意义。但是人物的个性以及感觉会通过手的张开与攥紧以及脚的位置而表达出来。

让我们看看这个人
物轮廓，手是张开的
并远离整体躯干。从这样的
手，我们就可以
看出这个人物活力
四射；如果人物
的手更靠近躯
干，那就表示
这是个很文
静的人物。



人物羞涩
地倾斜头部，
露出了脖子。

一旦你选定
了你喜欢的头与
全身的比例，一
定要确保有足够
的空间画下全部
身体。若是要画
脚时发现没地方
画了，那实在是
太扫兴了。

在日本动漫
中，经常将手指
画成张开的。

注意脚是
如何与地面平
齐并形成一条
直线的。

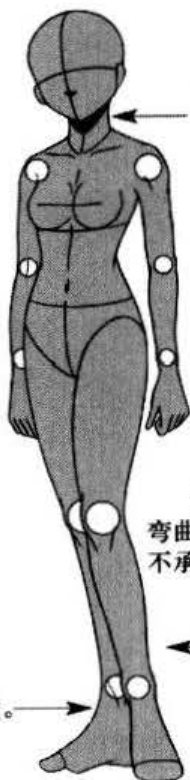
右脚在承重。

在学习过程
中，尽量让你人
物的头比较垂直
地与脖子连接。

当你练习画透视并
仔细观察组成人物面
部的一个个小立方体
时，你将从中找到一
点，这一点会使你从
任何一个角度画你的
人物都游刃有余。在
这里或那里稍做变
化，效果将会有很
大的不同。

这条腿在膝部
弯曲，是放松的，
不承重。

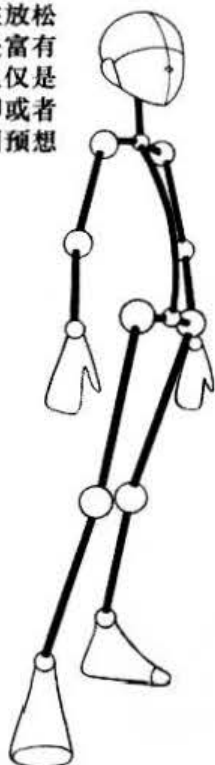
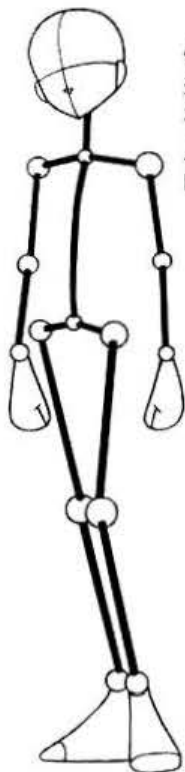
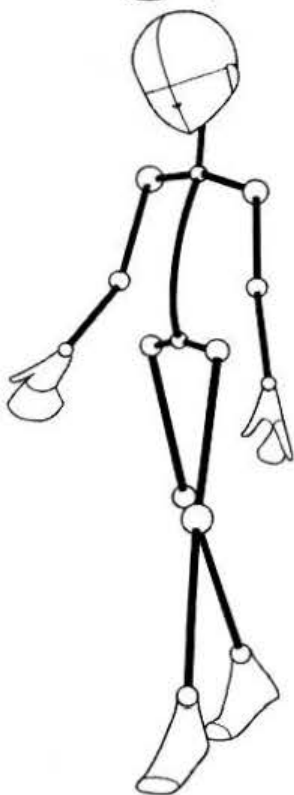
在这个造
型中，左脚不
是绷紧的。



为了使图画
看起来有远近的
感觉，在这里要
做一个强烈的收
缩。这一点是可
以完成得很好的，
我们要做的就是
使两条腿的长度
形成鲜明的差异。

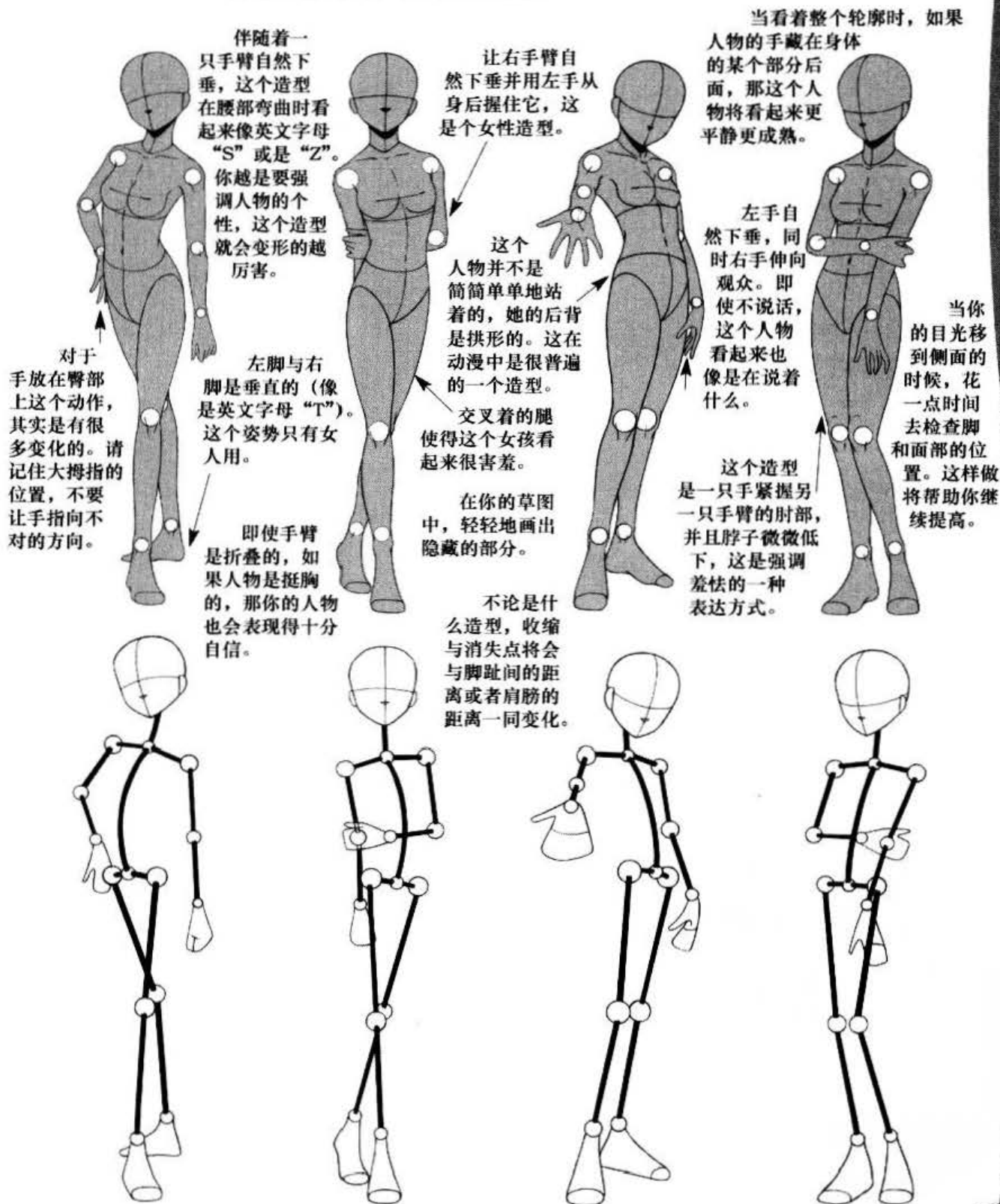


即使当人物是在放松
休息时，他也可以是富有
表现力的。有时候仅仅是
有目的地放置一只脚或者
几个手指就可以达到预想
的效果。



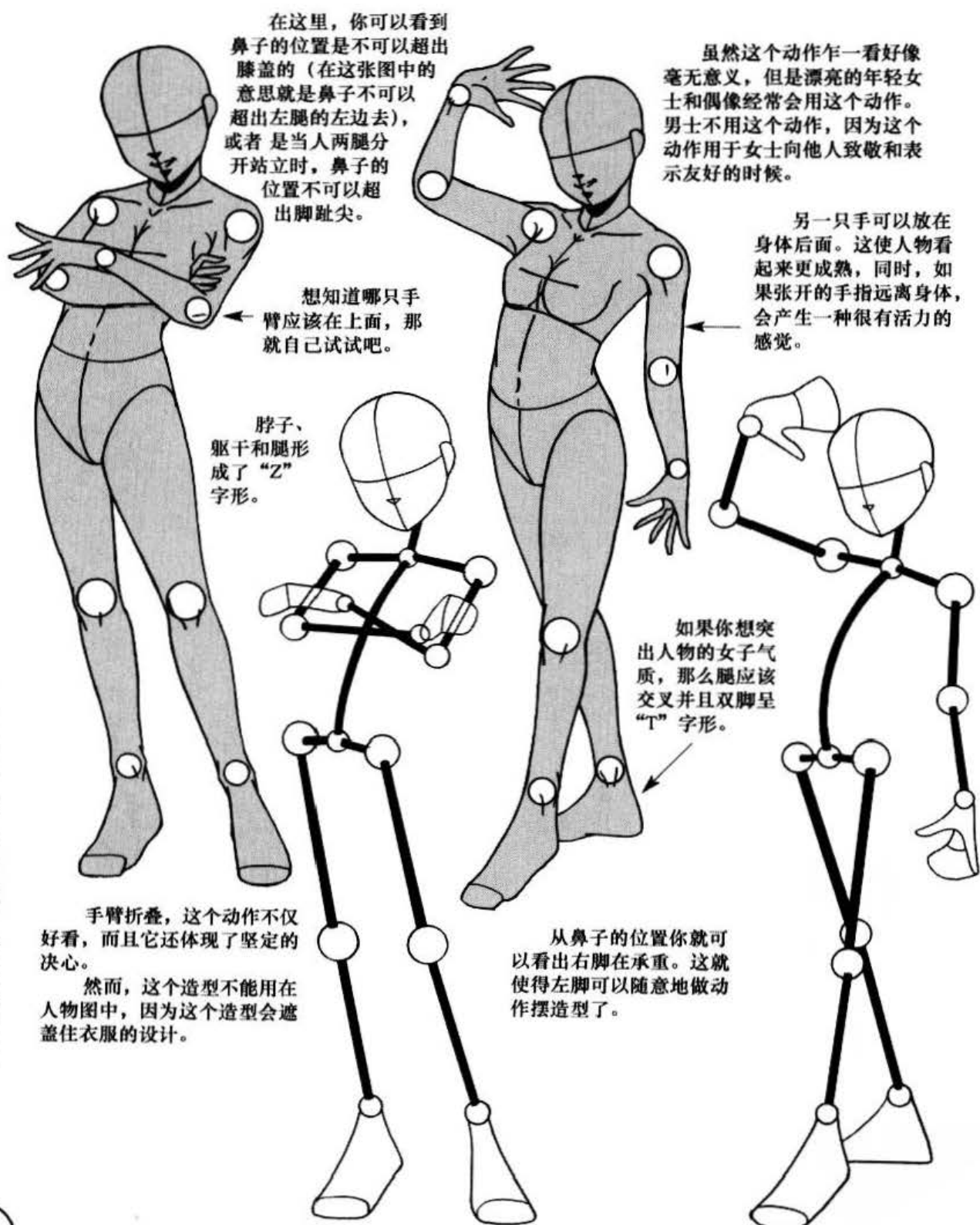


尽量只移动手的位置。是一只手放在腰间还是两手紧扣，这会给人留下不同的印象。

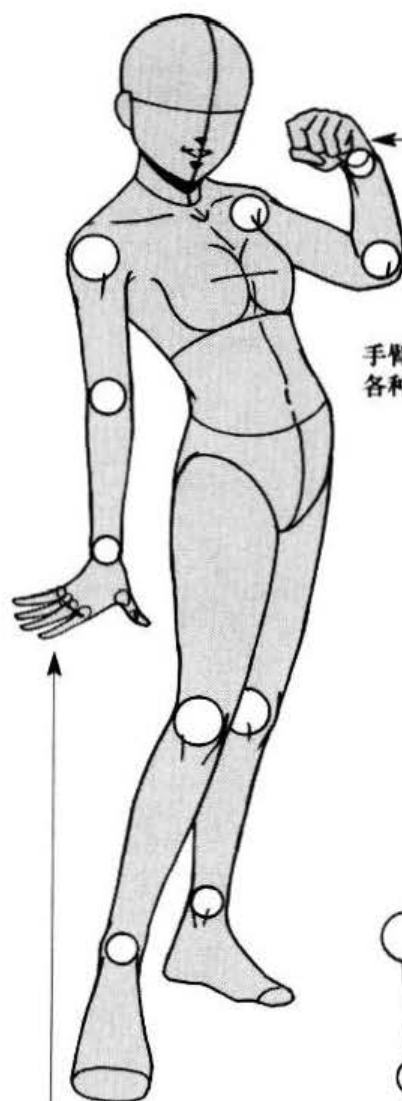


移动两只手

当两只手都移动时，你真的可以让你的人物登上故事的舞台了。即使只是一个动作也能表达出强有力的信息。

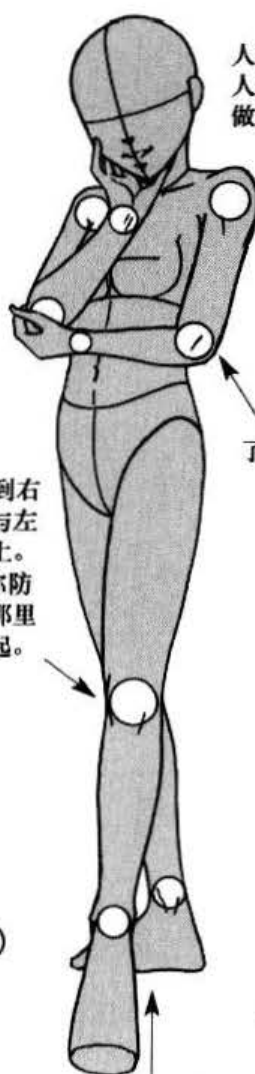


尝试着塑造出适合不同人群的不同造型，以满足你所创造出来的动漫世界。



紧握拳头并抬到肩膀高度，这是拳击手的经典动作。

通过移动两个手臂，你可以描绘各种情绪。



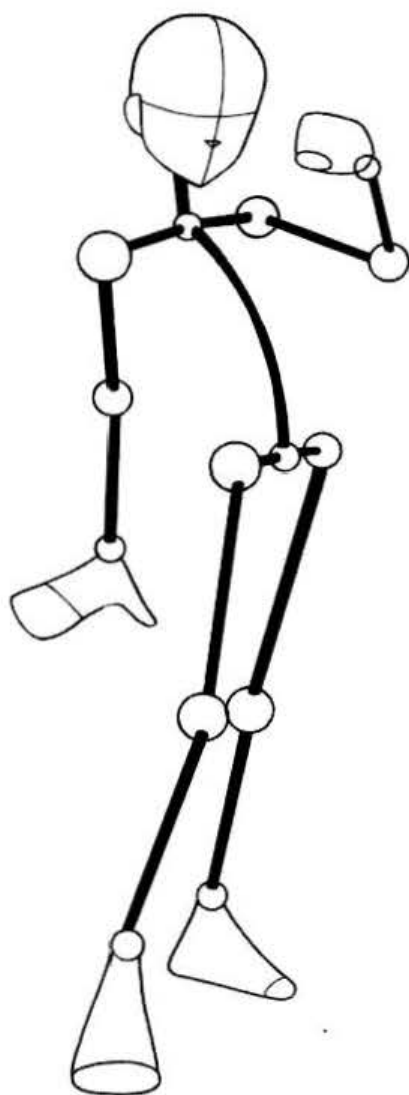
将手放到脸上，这就使人物好像在思考，或者是使人物更女性化。男士不可以做这个动作。

肩部稍稍高耸，因此提高了周围各个部位的位置。

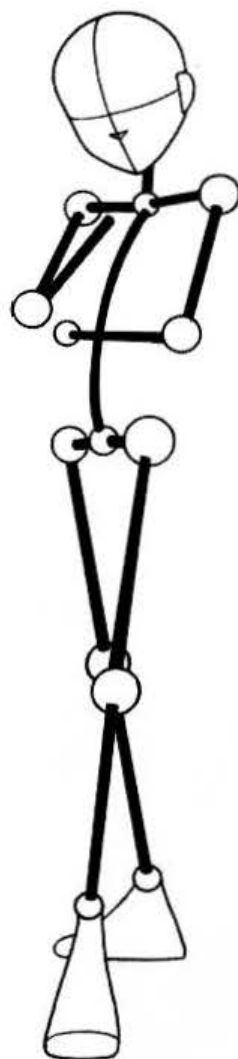
双臂折叠，强调了人物正在沉思。

即使你看不到右膝，那它也应该与左膝在同一水平线上。这个可以帮你防止在大腿与小腿那里画出不自然的突起。

紧握双拳是一个有男子气概的造型；如果像这样将一只手张开，那么人物将更女性化。



脚摆成“T”字形。



手放在臀部的造型

重点

让头部和躯干不是同样的角度，这是使人物产生运动感的一个好办法。

如果人物的脸转向观众，作品和海报将给人留下更深的印象。

肘部是冲外的。

手指绷着劲儿时，它们是直的。这点与上一页的例子不同。

由于所有人物都是右脚承重，你可以抬起左腿并尝试各种姿势。

作为一个参考资料，我已经将一位女士的身体画出，但如果双脚是分开的，我保证你可以看出将这个人变成男士是多么容易。

将这个例子与上一页脚部交叉的例子做比较。当它们用于其他人物时，根据要求匹配收缩的程度，并改变腿的长度。

如果你让腿向外拐，而不是双腿交叉，它就变成了一个活力十足的人物的造型，并且给人一种活泼可爱的感觉。

这好像他们在跳舞，不是吗？

手放在臀部上的位置以及这个造型可以依据人物个性而不同。你可以使你的人物很可爱，或者很强壮，亦或是很有地位，你需要做的只是改变身体的角度以及脚的姿势。

不论是用于男士还是女士，这个动作使他们看起来好像很有地位。

手是张开的同时放在侧腰上。

身体是倾斜的，所以左侧和右侧分别有一个斜面。这就是经典的“Z”字形造型。

你可以通过手在臀部的不同放置方法来表达人物个性。

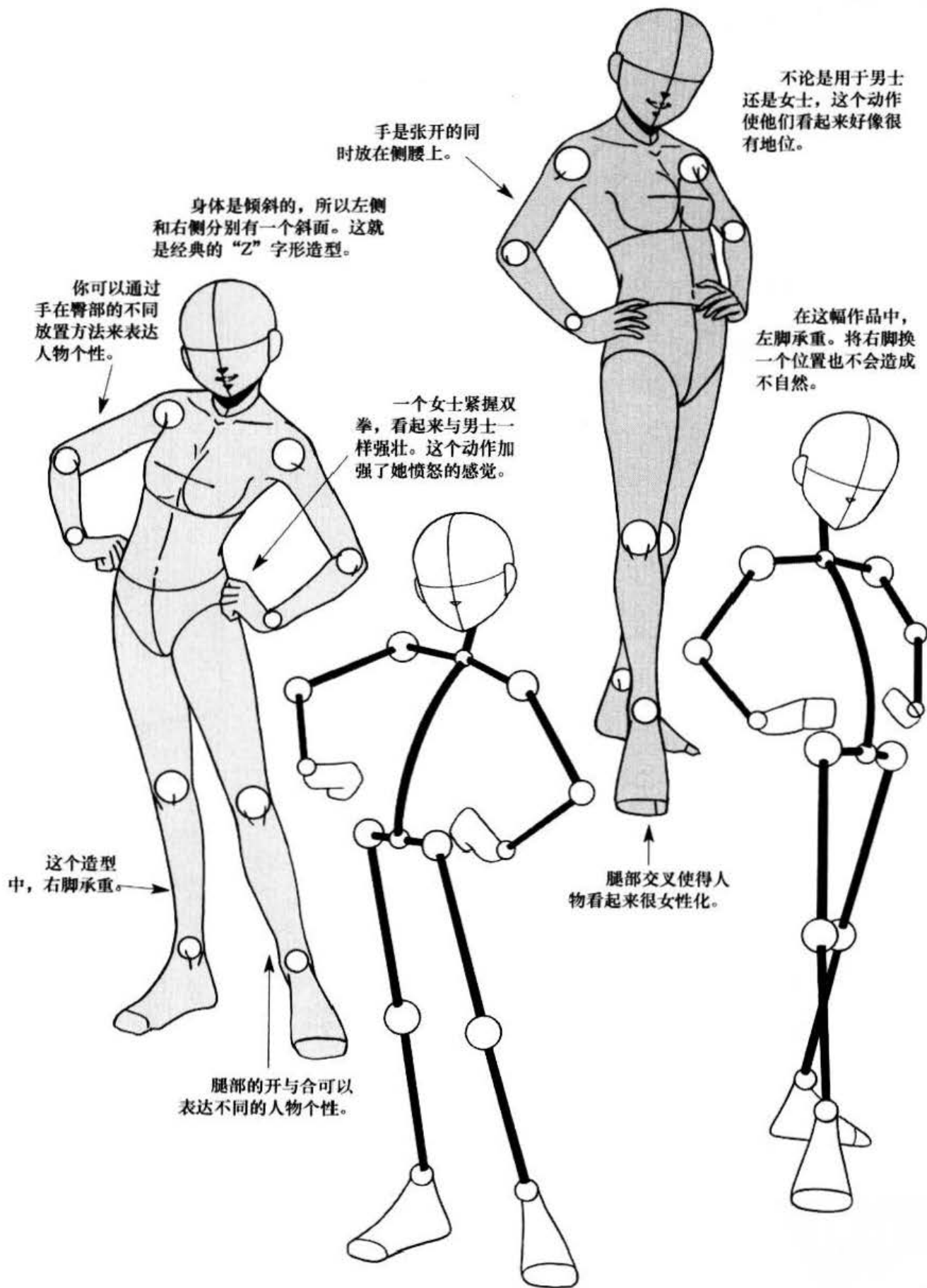
在这幅作品中，左脚承重。将右脚换一个位置也不会造成不自然。

一个女士紧握双拳，看起来与男士一样强壮。这个动作加强了她的愤怒的感觉。

这个造型中，右脚承重。

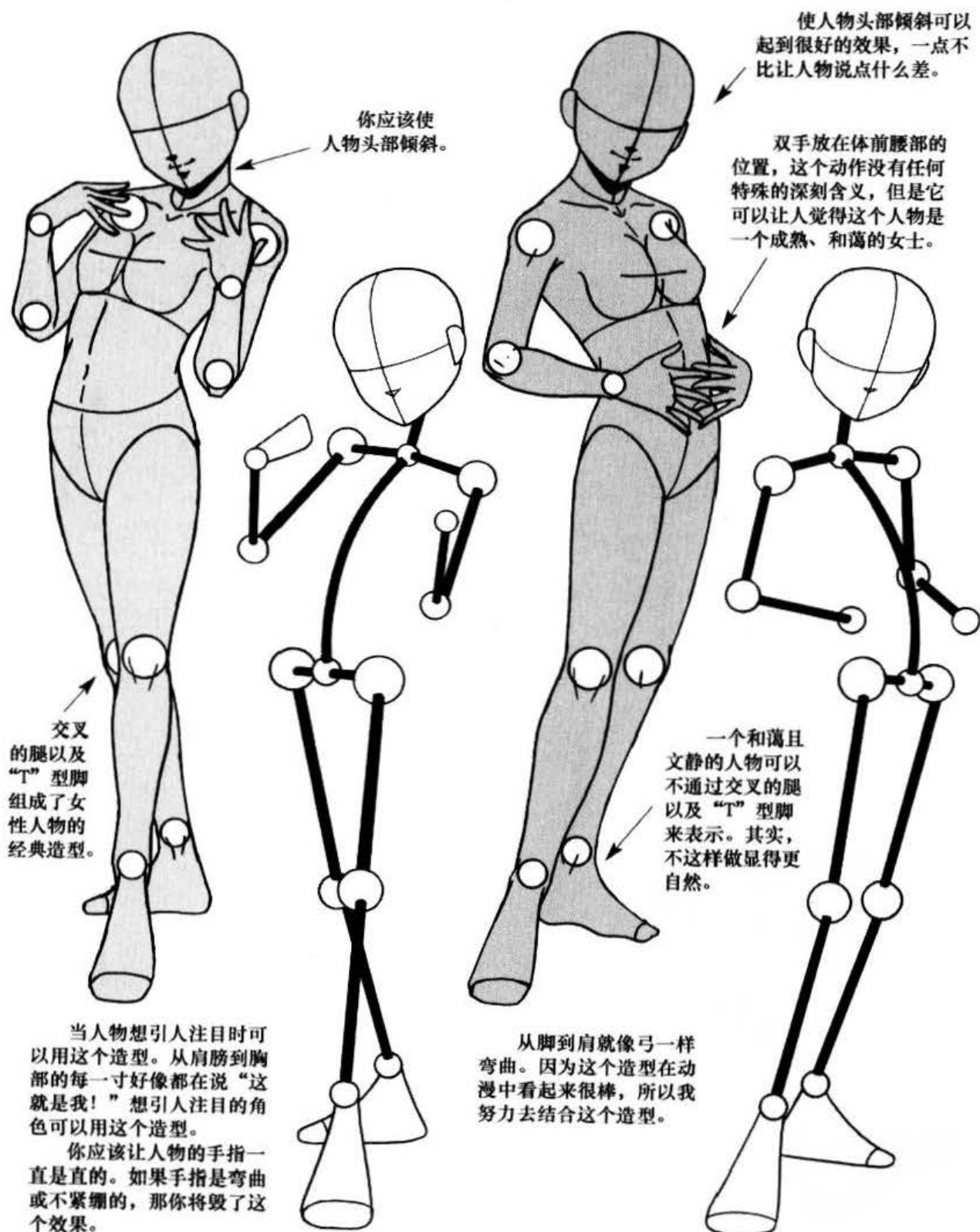
腿部交叉使得人物看起来很女性化。

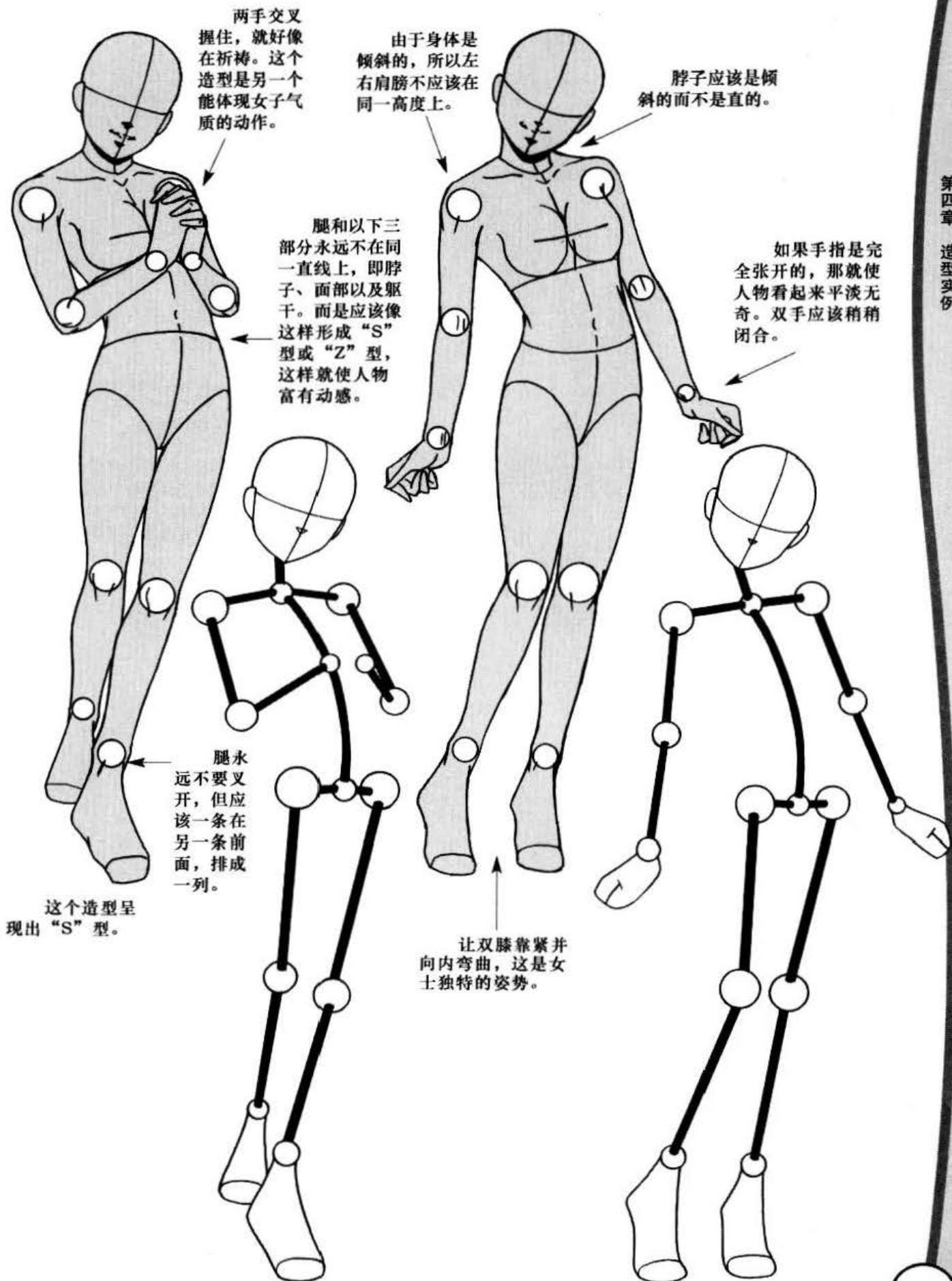
腿部的开与合可以表达不同的人物个性。



表达女性气质

你是如何表达女性气质的呢？在最基本的层次，那就是将双手放在同一水平线上，但是身体的曲线同样重要。





摆造型来表达没有说出口的话

双手张开这个动作使人物感情得到了最强烈的传达。

展示手掌这个动作表示人物的感情是外向型的。

脸部的方向与躯干的方向应该是不同的。

这个动作是手沿着长发移动。

虽然没有语言，但这个造型就好像让人物在说：“我是一个比你强的女人”。

让双手向前伸得更远一些，你可以传达给读者更加强烈的感情。

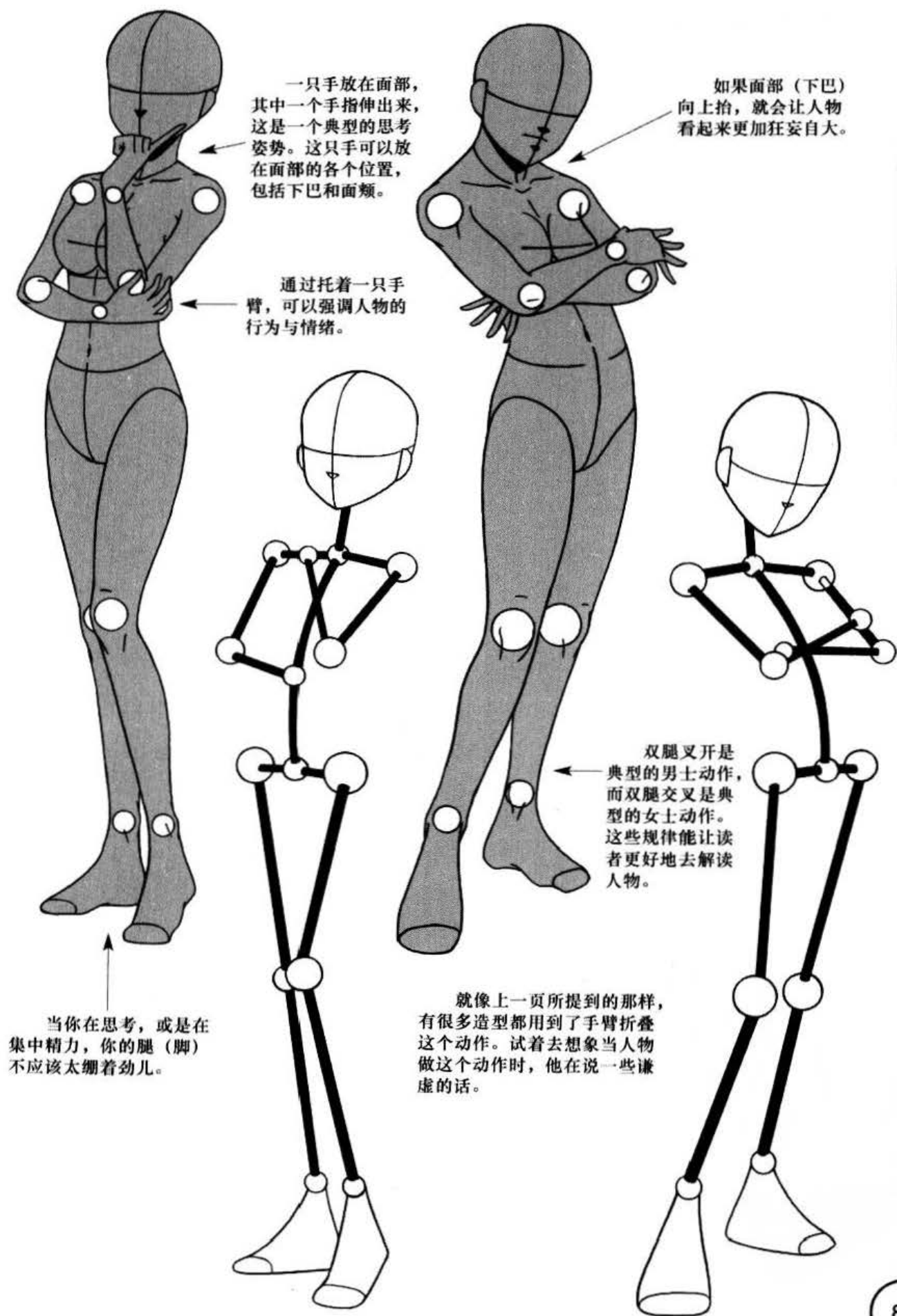
如果人物不是直直地面对读者，而是有一定的角度对着读者，那这个人物可以更容易地被理解。

这只手形成一个拳头并且放在臀部上。这个造型强调人物的自信。

通过增加两条交叉着的腿之间的距离，可以强调人物的个性。

一旦你仅仅通过人物的动作就可以表达出人物的个性，那接下来你要做的就是：在你思考人物将要说什么之后，为他们设计动作。

这是一个动作造型，动作的风格将伴随着个性一起改变。简单的说，如果向外翻转的双臂表达出外向的善于交流的性格，而向内翻转的双臂使人物看起来更平静更成熟。



拿着道具的造型

如果你从一开始就设计了场景，那为人物设计拿着道具的造型（比如拿着武器或是魔法杖）就变得简单了。

另一方面，你可以通过让人物拿着不同类型的武器或者其他道具来测试不同的造型，最后来创造出人物和场景。这种方法是十分有帮助的，尤其是当故事中有很多人物时。

手中是拿武器还是其他工具是由故事情节以及整体设计决定的，但不论拿的是什么，如果道具是由双手拿着的，那它永远不能是被平举的，也就是说道具的一端一定要比另一端高。

对于一个十分可爱的有魔力的人物来说，倾斜着脖子是一个不错的姿势。

一定要考虑被隐藏在背后的肘部的位置。

这类人物的头部如果是下垂的，就会感到他很柔弱，所以他的头部一定要保持直立。

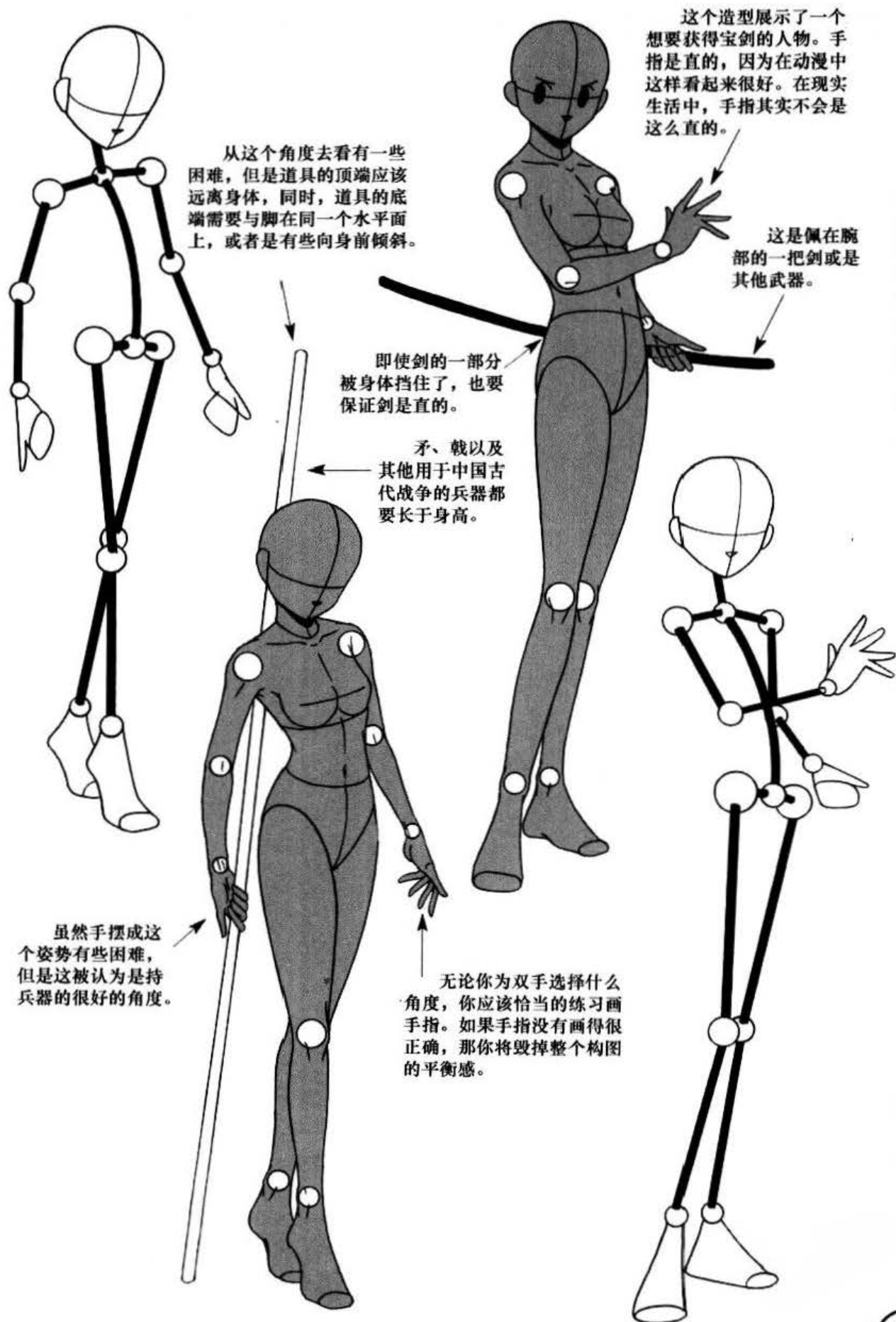
双腿与肩同宽。即使是一个倾斜的人物，也要确保他是立体的。

如果人物拿着一把更重的剑，那人物的手腕应该弯曲得更厉害，这样就能产生拿着重物的感觉。

正如你看到的，这个人物拿着一把剑和一个盾牌。

当你决定应该如何拿着盾牌时，一定要想想这个人物以及整体设计。

保持剑的尖儿是冲下的，使剑看起来很重。如果你把剑画成与地面平行，那它看起来就太轻了。



通过描绘姿态来体现职业或性格特点

创造出在魔幻世界中挥舞宝剑的骑士、魔法师、或是情绪极高的斗士的造型，其实是很简单的。

一把很宽的双刃剑或是日本武士刀是十分重的，但当拿着一把轻巧细长的剑时，可以用这个造型。一定要考虑到武器的重量。

你可以依情况来决定是画成弯曲的手腕还是让手腕保持是直的。对于专业的男士人物，将手腕画成直的更好！

有些人不知道当人物拿着武器时应该如何画左手臂的姿势，其实只要你让人物的左手拿着剑鞘，这个问题就很容易解决了。

不要让披风的边太宽了。即使它是很轻的材质，它依旧应该直直的垂下。

当画士兵、警察、或者是其他属于管理执法的人物时，行军礼的动作是绝对必要的。

我将人物的臀部画得更扭曲了些，这样做就使得这部画作成为了一个画女士的样本作品。它可以用于海报和插图。

如果画的是男士，那么两脚应该并拢并几乎都是冲前的。

这是一个正在从张开的手中发出魔力的人物。

虽然真正的魔法师是不存在的，但是设计这个造型是为了展示一个正通过咒语来实施魔法的人。想想当你自己处于这种情景时，你会做什么动作。

你将注意到，由于画面要产生一种全身都在运动的感觉，所以全身上下没有一处是朝着同一方向的。

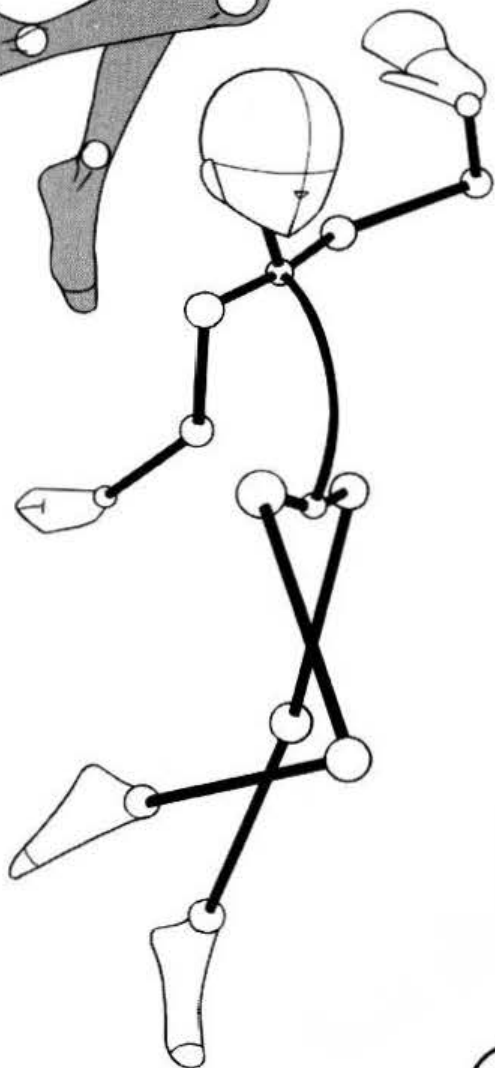
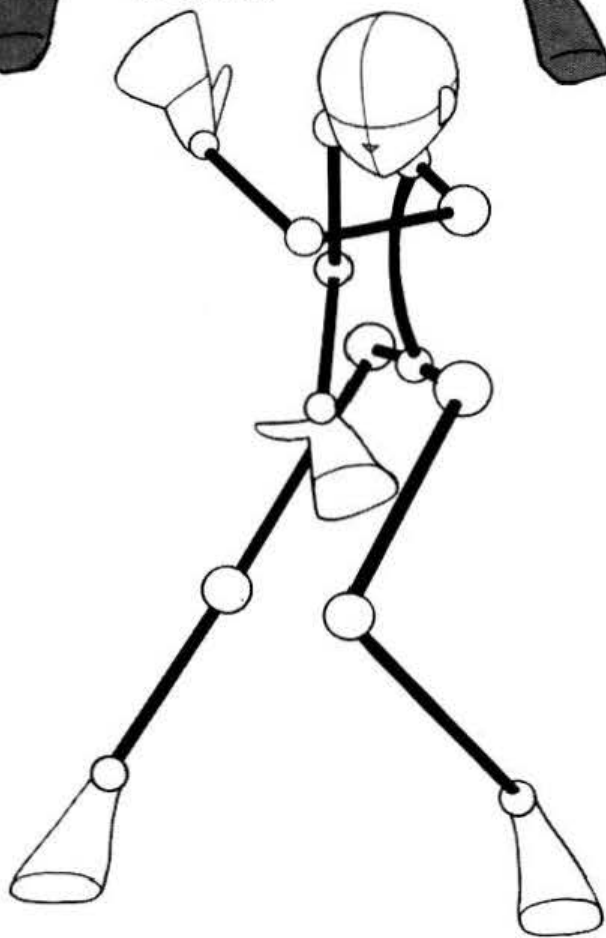
这只手抬起来，使之看起来像是位女士在用女性特有的动作打招呼。

虽然乍一看这只是没有任何含义的造型，但这个动作经常被用于海报和插图中。手臂弯曲，腿站得就像是盆景树木，有很好的平衡感。动作越多，越能体现出人物的活泼可爱。

在这种情况下，最好手中拿着符合人物特点的东西，比如一把枪或一份报纸。

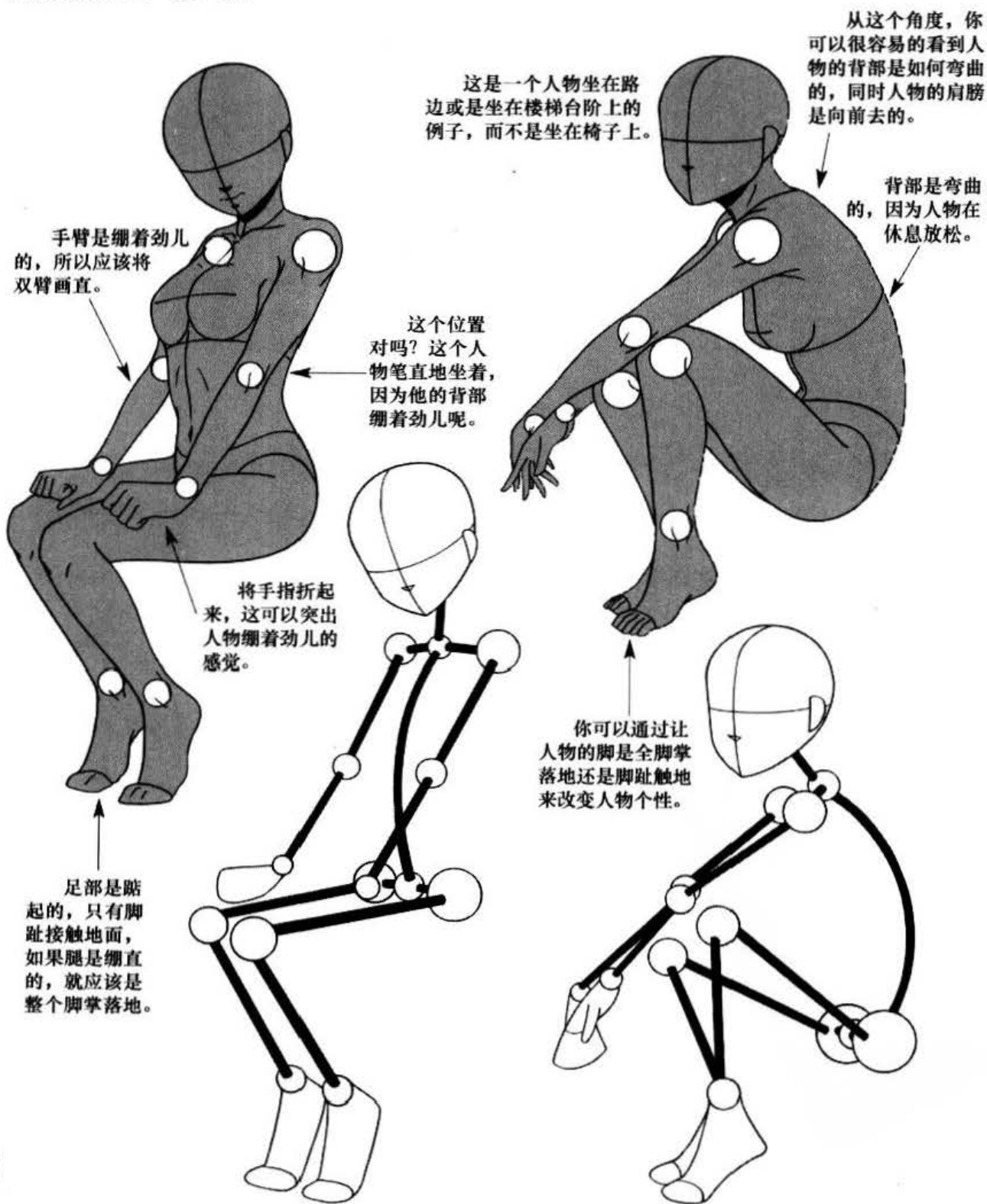
膝盖应该是向内弯曲的，以表示正在运动当中，这一点对男士、女士都适用。

通过使一条腿弯曲而另一条腿直立，这样做能产生一种人物在跳跃的感觉。



坐在椅子上的造型 (一)

在画一个坐在椅子上的人物造型时，其重点在于决定：①椅子的高度，也就是人物坐着的平面的高度；②地面的高度，也就是人物的脚放置的高度。你可以先决定椅子的类型，之后再画出合适的人物与之匹配，也可以先决定人物是怎么坐着的，之后再和椅子相匹配。在动漫中，你经常是从决定椅子开始的，但是对于插图，你脑子中经常已经有了一定的人物造型了，所以围绕人物造型来设计椅子就变得必不可少。



让全身运动起来

在学习这一点之前，我们仅仅完成了对站姿的处理，但现在我们要让人物的全身动起来，这难吗？一点都不难。基本点和画站姿是一样的。不仅如此，由于你不用去考虑重心在哪里了，这就比之前画站姿更简单了。

如果你已经熟练掌握了画立方体，那你学这点就如

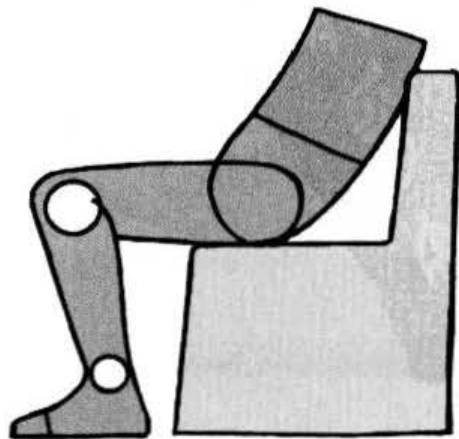
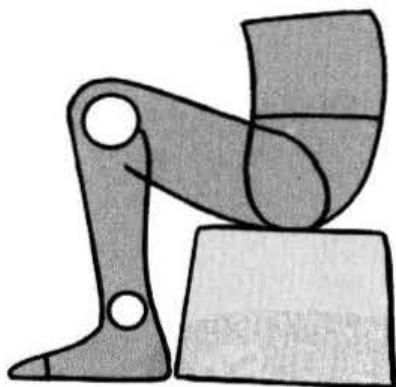
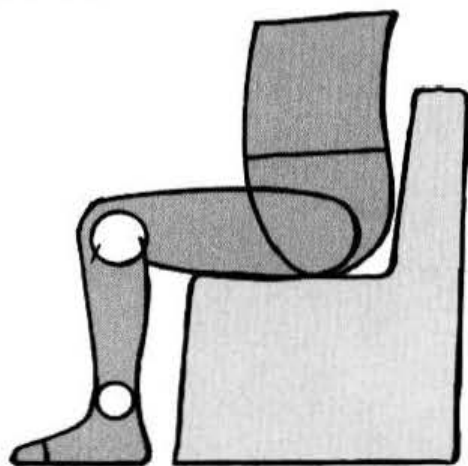
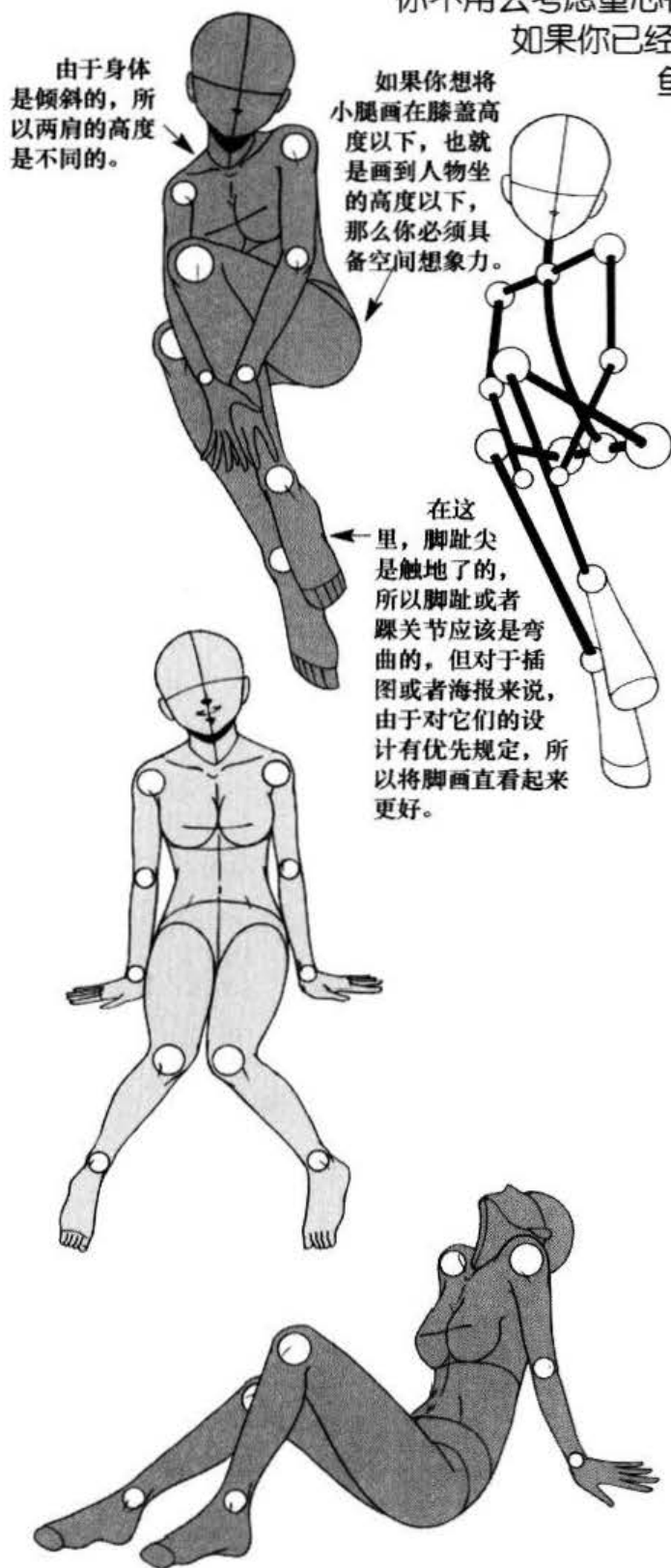
鱼得水了，然而，这里还有一个问题，那就是你应该让每个关节弯曲到什么程度。

为了找到画这些造型的感觉，你应该自己先做做这些造型。不要害羞。即使是漫画家和动画家也是这么做的。

由于身体是倾斜的，所以两肩的高度是不同的。

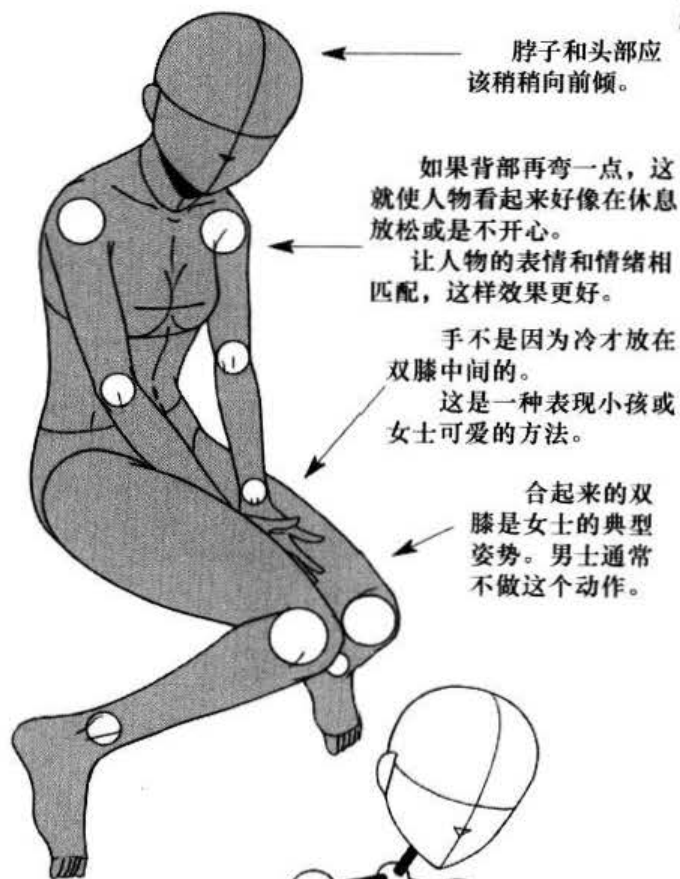
如果你想将小腿画在膝盖高度以下，也就是画到人物坐的高度以下，那么你必须具备空间想象力。

在这里，脚趾尖是触地了的，所以脚趾或者踝关节应该是弯曲的，但对于插图或者海报来说，由于对它们的设计有优先规定，所以将脚画直看起来更好。



坐在椅子上的造型 (二)

即使当人物是坐在椅子上时，你也必须表达出人物的个性和情绪。尝试换一个角度来画人物和椅子。



脖子和头部应该稍稍向前倾。

如果背部再弯一点，这就使人物看起来好像在休息放松或是不开心。

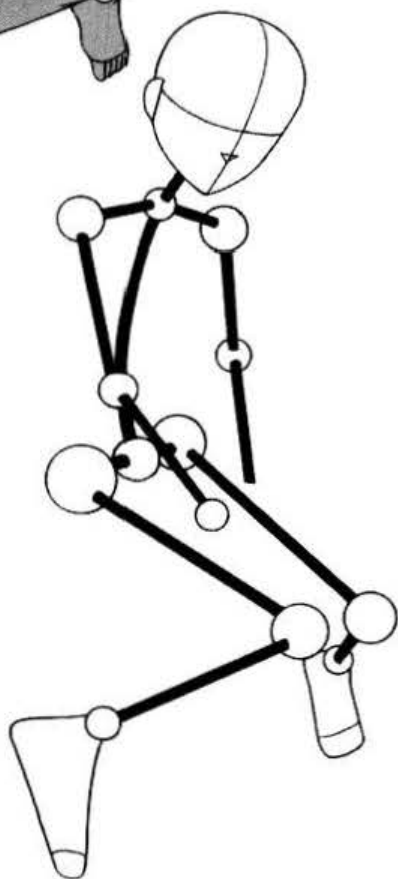
让人物的表情和情绪相匹配，这样效果更好。

手不是因为冷才放在双膝中间的。

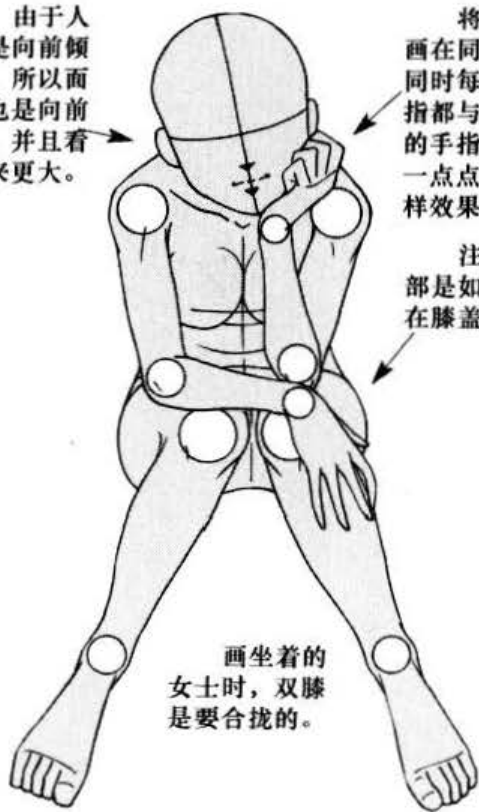
这是一种表现小孩或女士可爱的方法。

合起来的双膝是女士的典型姿势。男士通常不做这个动作。

因椅子形状的不同来改变脚的位置。



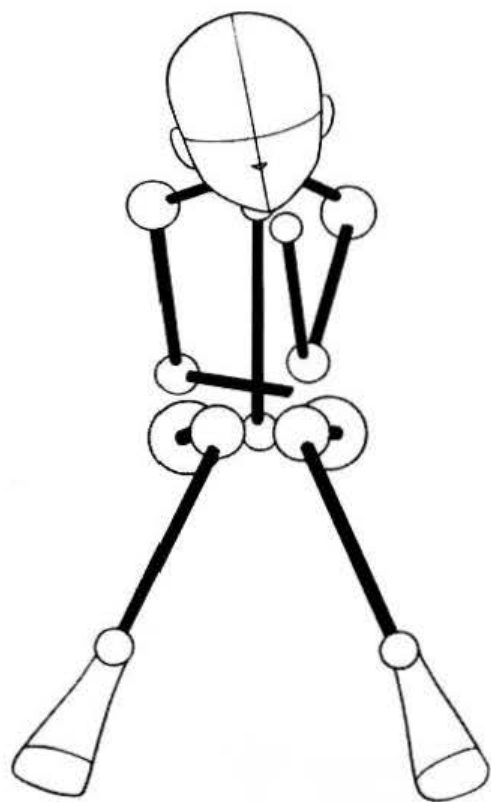
由于人物是向前倾的，所以面部也是向前的，并且看起来更大。



将手指画在同一排，同时每根手指都与相邻的手指错开一点点，这样效果更好。

注意肘部是如何放在膝盖上的。

画坐着的女士时，双膝是要合拢的。



即使是坐着的时候也不要忘记让人物的头、躯干以及腰部形成“S”型或“Z”型。

肩部和手臂都是绷着劲儿的，并且你是从下往上去看人物的，这使得人物的肩部看起来高了一些。

人物背部是弯曲的并且她抱着她的一条腿，所以双肩都被向前拉了。

改变从臀部到背部的线条，这是使人物有运动感的一种方法。现在这个姿势要比身体直立时看起来更放松。

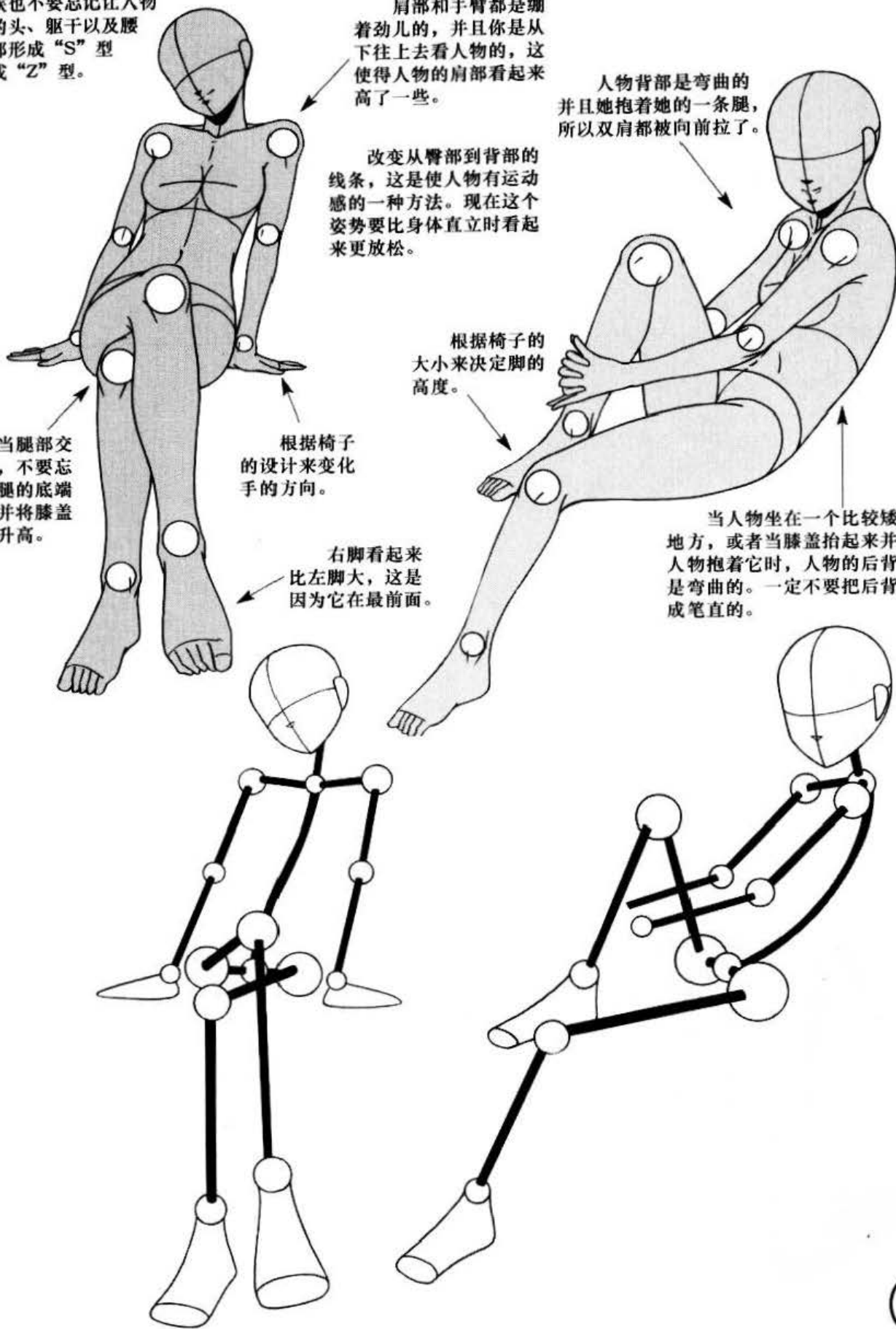
根据椅子的大小来决定脚的高度。

根据椅子的设计来变化手的方向。

当腿部交叉时，不要忘记将腿的底端加粗并将膝盖位置升高。

右脚看起来比左脚大，这是因为它在最前面。

当人物坐在一个比较矮的地方，或者当膝盖抬起来并且人物抱着它时，人物的后背将是弯曲的。一定不要把后背画成笔直的。



以体育课 (Tai-iku) 风格坐着

下面展示的这种坐姿有一个特殊的名字：“体育课 (tai-iku)”。这个名字源于当学生上体育课 (Tai-iku) 时的抱膝坐姿。然而，这个术语是源于动漫的并且最开始只用于御宅族，它现在已经被所有日本人使用了。

如果双腿交叉，就可以使“体育课 (Tai-iku)”风格坐姿更加女性化。在这个造型中，其实叉开腿坐更容易，所以让人物抱着膝盖更好。

自己做做试验，看看应该哪只手放上面，或者看着手指是应该弯曲的还是应该相互交叉的。



头部没有必要是这样的角度。从这个角度画头部甚至对于职业漫画家也很难。

在你画头部时，尽量也让它有一定的角度。

首先将画纸翻过来，从一个比较容易的角度画头部。之后你可以再在正面描一遍，这样作品就很干净。

肩部是向前耸的。

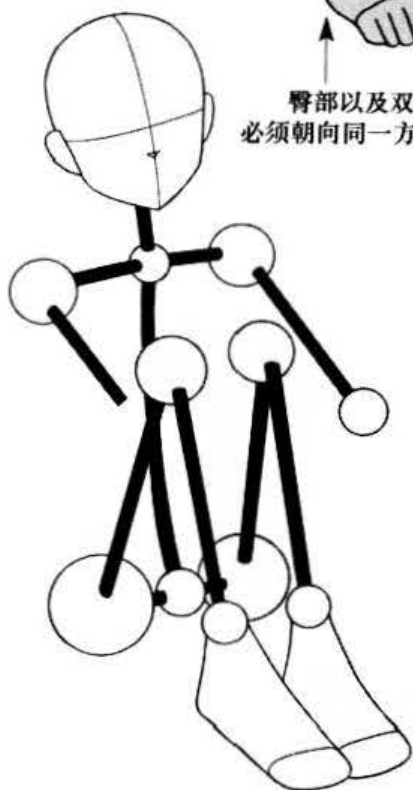
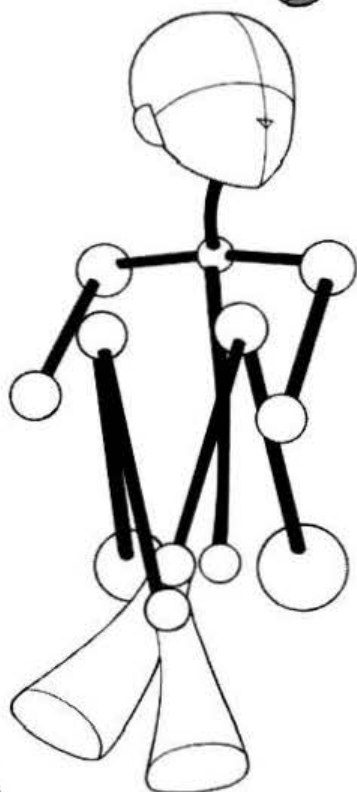
根据身体是否绷着劲儿，可以将背部画成弯曲的或者笔直的。

这是一个经典的“体育课 (Tai-iku)”坐姿，双脚并拢且身体直立。

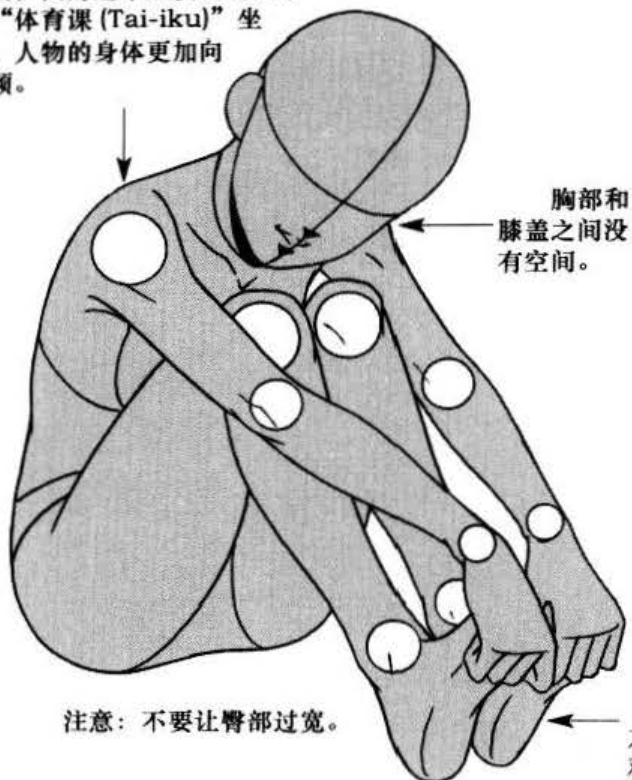
如果双臂没有抱在一起，那么双腿就会分开了。



臀部以及双脚必须朝向同一方向。

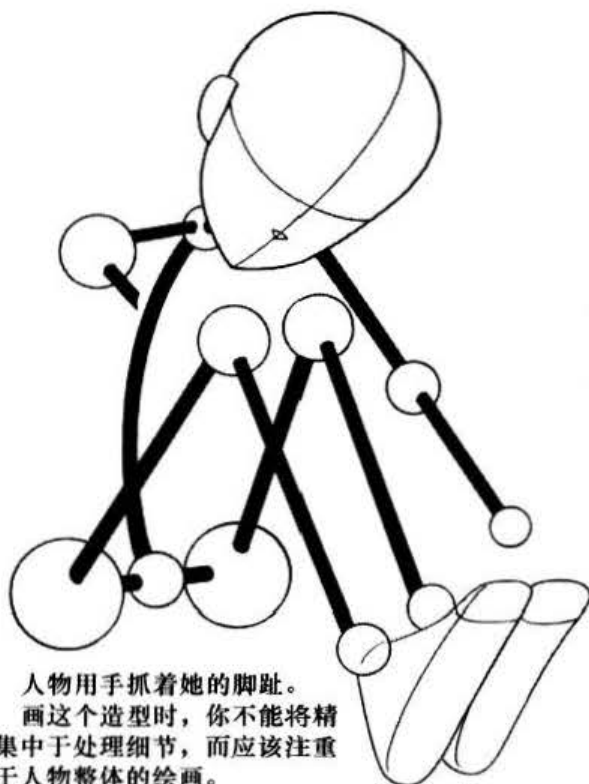


这个人物的背部看起来更加弯曲，因为这个坐姿比起正常的“体育课 (Tai-iku)”坐姿，人物的身体更加向前倾。



胸部和膝盖之间没有空间。

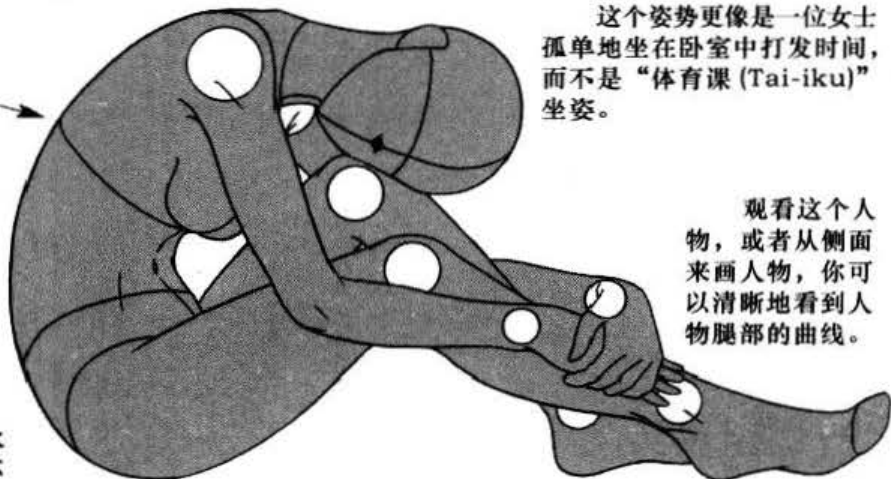
注意：不要让臀部过宽。



人物用手抓着她们的脚趾。

画这个造型时，你不能将精力集中于处理细节，而应该注重对于人物整体的绘画。

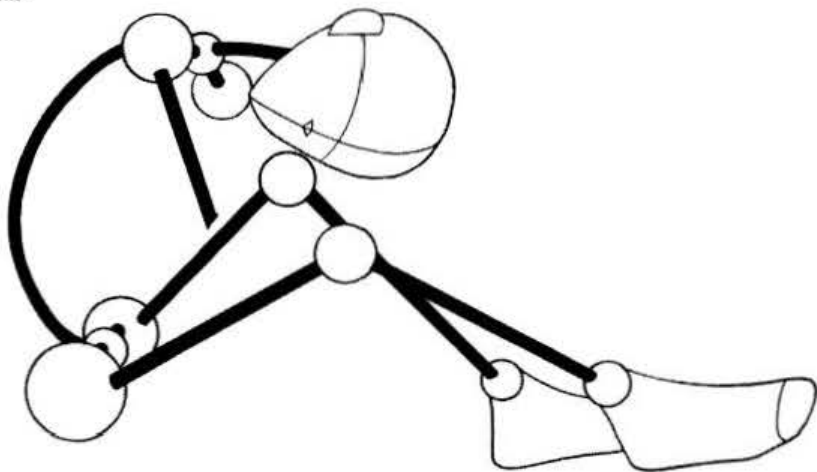
背部的弯曲是十分明显的。请注意，因为如果你将背部画得太直了，会让人看起来十分僵硬，像是个机器人。



这个姿势更像是一位女士孤单地坐在卧室中打发时间，而不是“体育课 (Tai-iku)”坐姿。

观看这个人物，或者从侧面来画人物，你可以清晰地看到人物腿部的曲线。

如果臀部和脚没有在同一水平线上，那么画面将看起来很不自然。

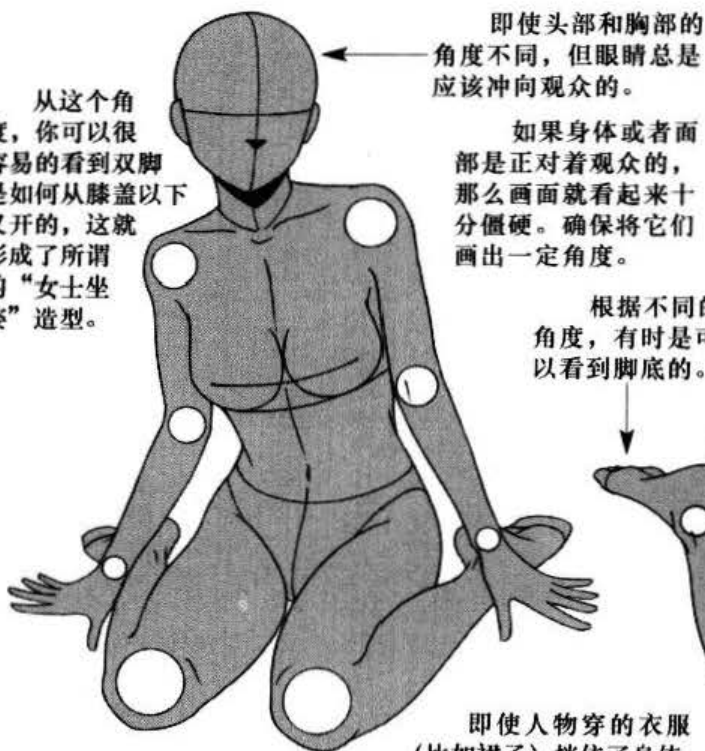


“女士坐姿”造型

还有另一类独特的造型。它被称为“女士坐姿”，也就是人物坐在她的膝盖上并且人物的底部都贴在地面上。就像名字所暗示的，男士不能这样坐。它是用来体现人物的女子气质的。

这个造型不断地被用于动画、游戏和漫画中，它专属于“美少女”类型的人物。只要你想画“美少女”类型的人物，你就必须熟练掌握这个造型。

从这个角度，你可以很容易的看到双脚是如何从膝盖以下叉开的，这就形成了所谓的“女士坐姿”造型。

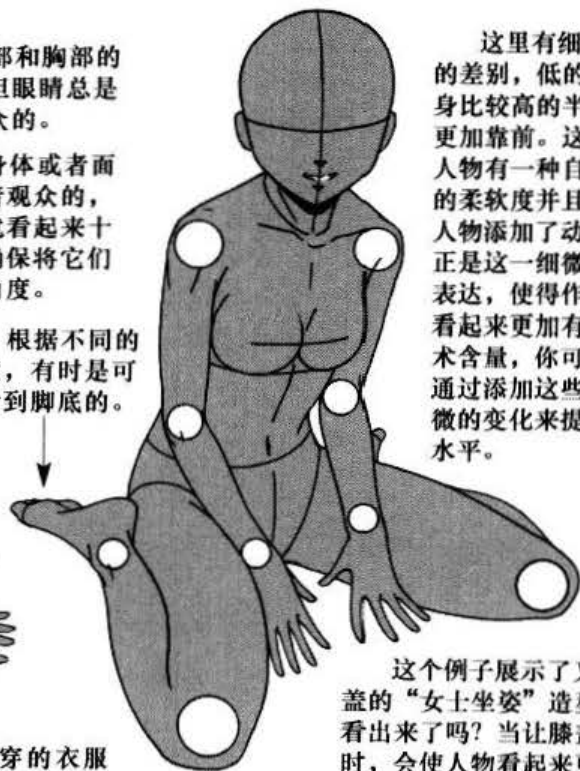


即使头部和胸部的角度不同，但眼睛总是应该冲向观众的。

如果身体或者面部是正对着观众的，那么画面看起来十分僵硬。确保将它们画出一定角度。

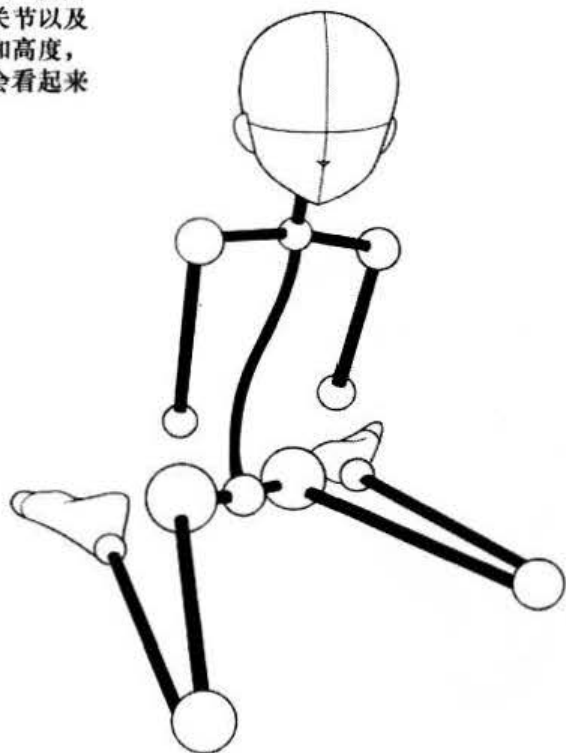
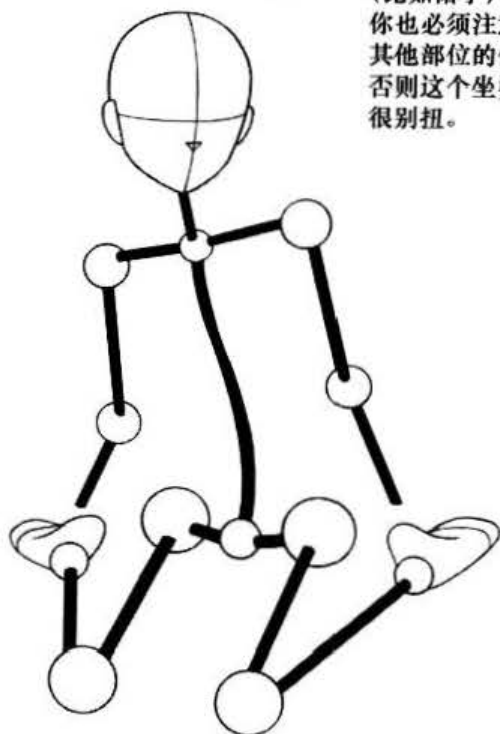
根据不同的角度，有时是可以看到脚底的。

这里有细微的差别，低的半身比较高的半身更加靠前。这使人物有一种自然的柔软度并且为人物添加了动感。正是这一细微的表达，使得作品看起来更加有技术含量，你可以通过添加这些细微的变化来提高水平。

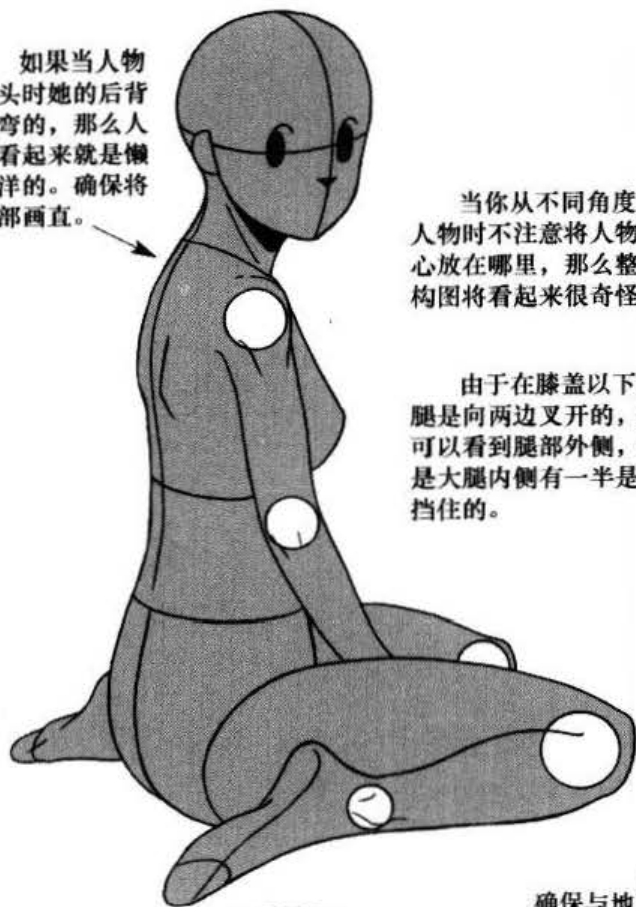


这个例子展示了叉开膝盖的“女士坐姿”造型。你看出来了吗？当让膝盖合拢时，会使人物看起来更年轻。

即使人物穿的衣服（比如裙子）挡住了身体，你也必须注意踝关节以及其他部位的位置和高度，否则这个坐姿就会看起来很别扭。



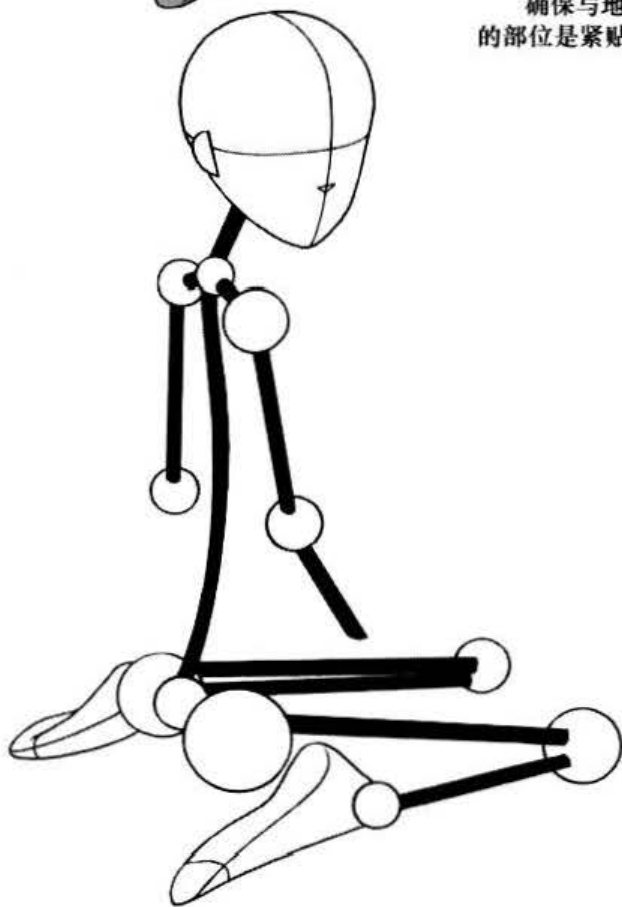
如果当人物回头时她的后背是弯的，那么人物看起来就是懒洋洋的。确保将背部画直。



当你从不同角度画人物时不注意将人物中心放在哪里，那么整体构图将看起来很奇怪。

由于在膝盖以下的腿是向两边叉开的，你可以看到腿部外侧，但是大腿内侧有一半是被挡住的。

确保与地面接触的部位是紧贴地面的。

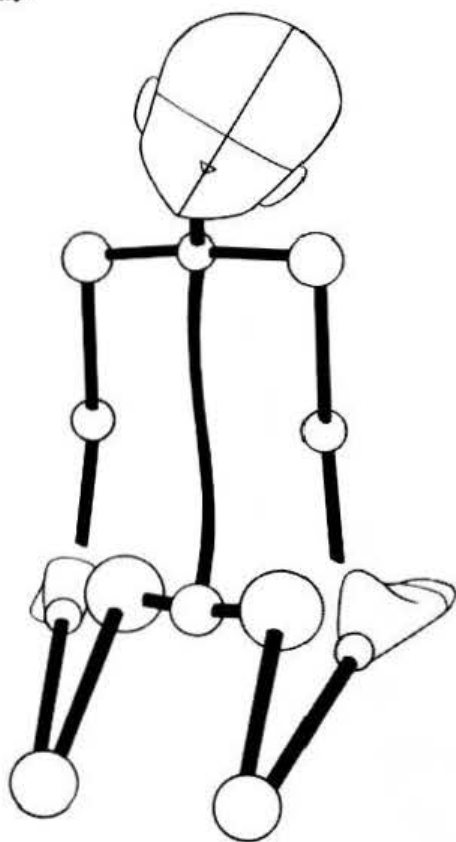


当画“女士坐姿”时，让头部稍稍倾斜，人物就变成了一个小孩或者是少女。

当像这样歪着头时，让身体也稍稍倾斜的话就有些过了。尽量减少身体的表达。



如果人物抓着踝关节，看起来也很不错。



放松膝盖

“女士坐姿”造型不是只能用于坐着的女士的。这个动作也可以用于小孩，对于所有年龄段的女士，你都可以让她们坐着的时候只让一边的臀部着地，并且让她们以膝盖着地的方式休息。后背的线条根据手是否着地而变化。

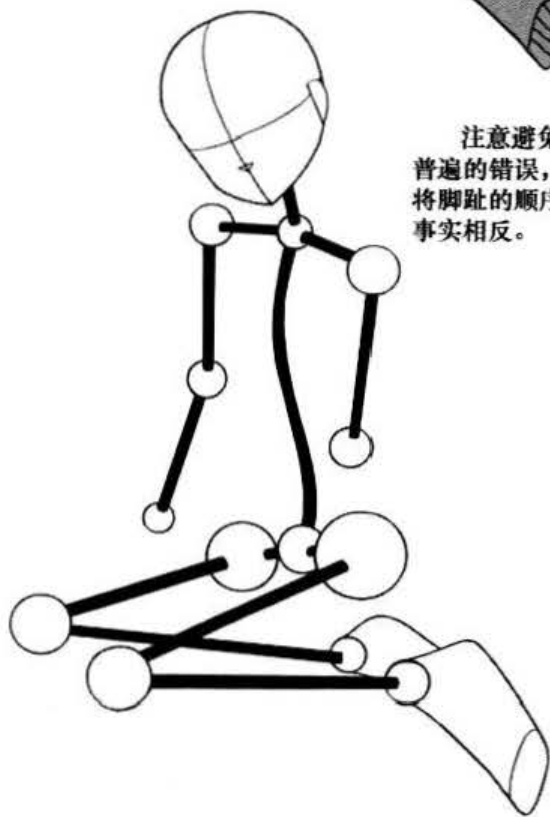
双腿压在膝盖下放松，同时背部挺直。这个造型使这位女士看起来又安静又成熟。



如果女士的头部是冲前的，那么给人的印象就大不相同了。尽量合理地去应用直线与曲线。

你很少能看到从这个角度画人物的作品，但是您可以通过腰部与膝盖的位置来想象脚的位置。

即使这部分的一半被挡住了，那你也要去想象这部分是如何从膝盖那里延伸过来的。

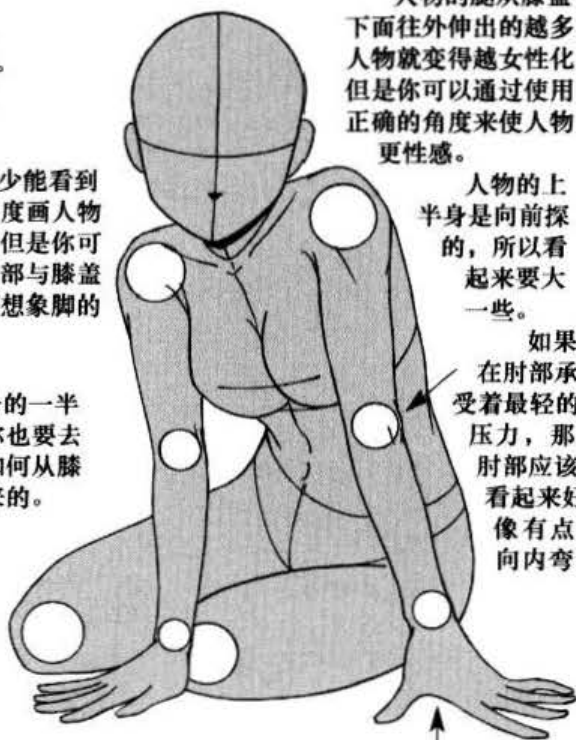


注意避免一个很普遍的错误，那就是将脚趾的顺序画得与事实相反。

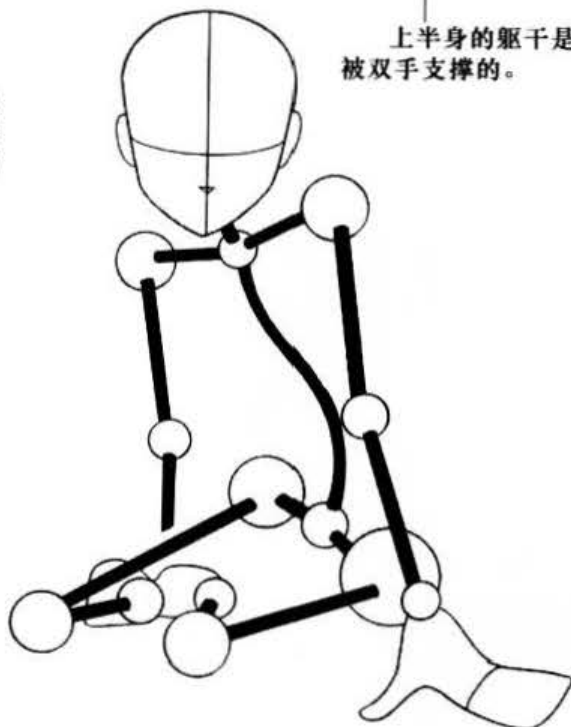
人物的腿从膝盖下面往外伸出的越多，人物就变得越女性化，但是您可以通过使用正确的角度来使人物更性感。

人物的上半身是向前探的，所以看起来要大一些。

如果在肘部承受着最轻的压力，那肘部应该看起来好像有点向内弯。



上半身的躯干是被双手支撑的。



虽然让双腿都在身体的一边与“女士坐姿”造型有一定差别，但是这种造型同样也很女性化。

上半身与下半身是在不同水平线上的。

你虽然看不见人物的双手，但你知道双手在支撑着人物的上半身。

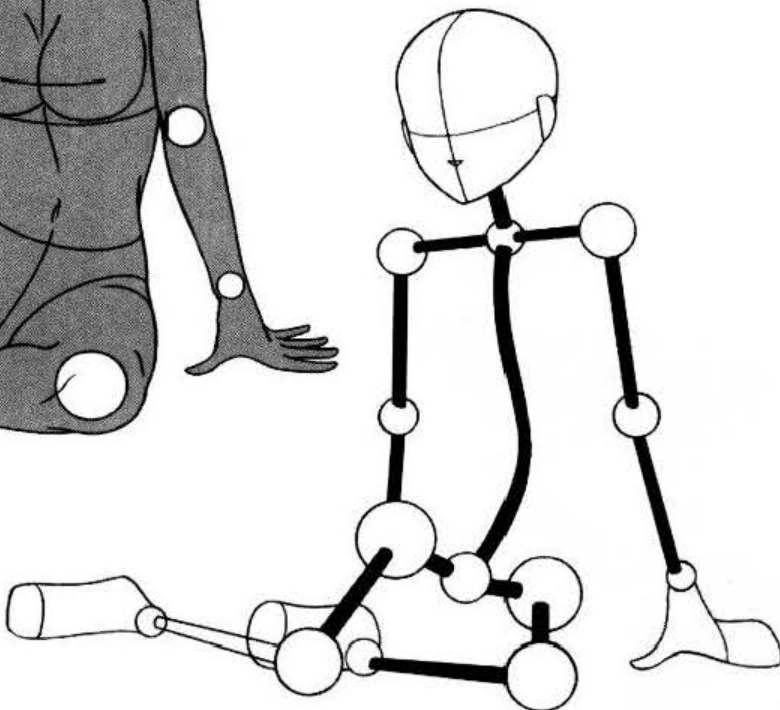
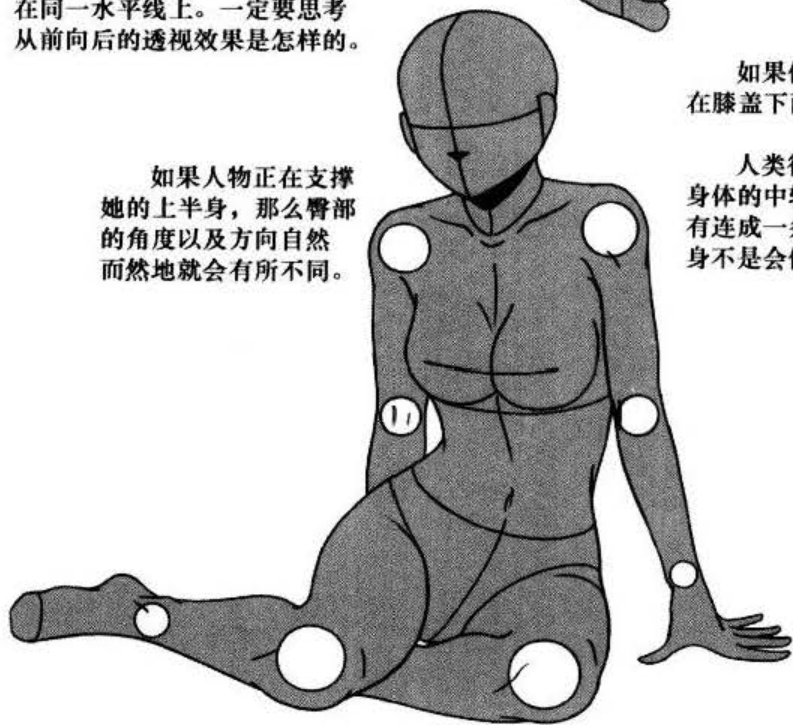
左脚是可以看到的。但是右脚的下半部分是看不见的。

地面要和手、大腿以及脚在同一水平线上。一定要思考从前向后的透视效果是怎样的。

如果人物正在支撑她的上半身，那么臀部的角度以及方向自然而然地就会有所不同。

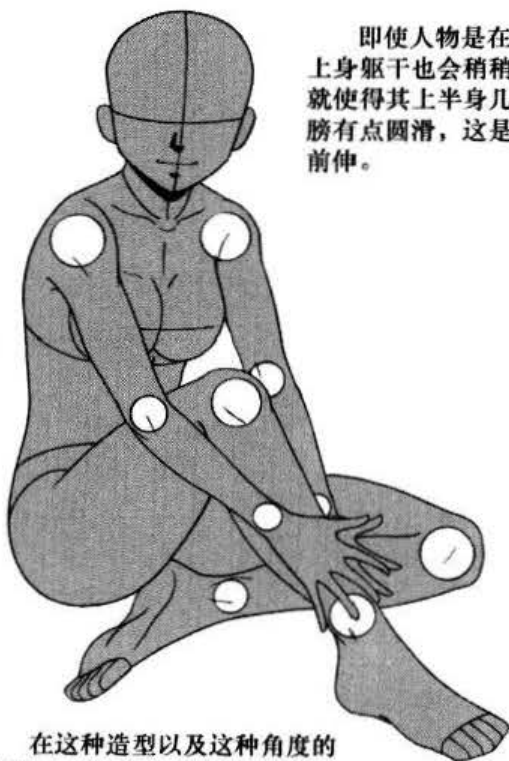
如果你让双腿在身体的同一侧且依然在膝盖下面，那么上半身就不可能是直的。

人类很自然地要把身体的重量集中到身体的中轴线上。如果鼻子与臀部中心没有连成一条垂直于水平面的线，那么上半身不是会倒就是需要支撑。

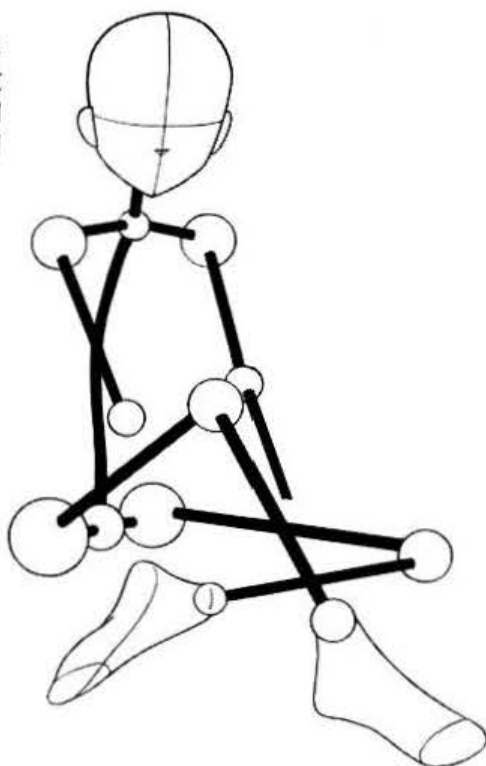


放松的坐姿

分开腿坐或者是将腿伸出去坐，这是放松时的坐姿。
如果你不将背部画得过弯或过直，那这个坐姿将更加真实。



即使人物是在放松，但是其上身躯干也会稍稍绷着劲儿，这就使得其上半身几乎是直的。肩膀有点圆滑，这是因为双手在向前伸。

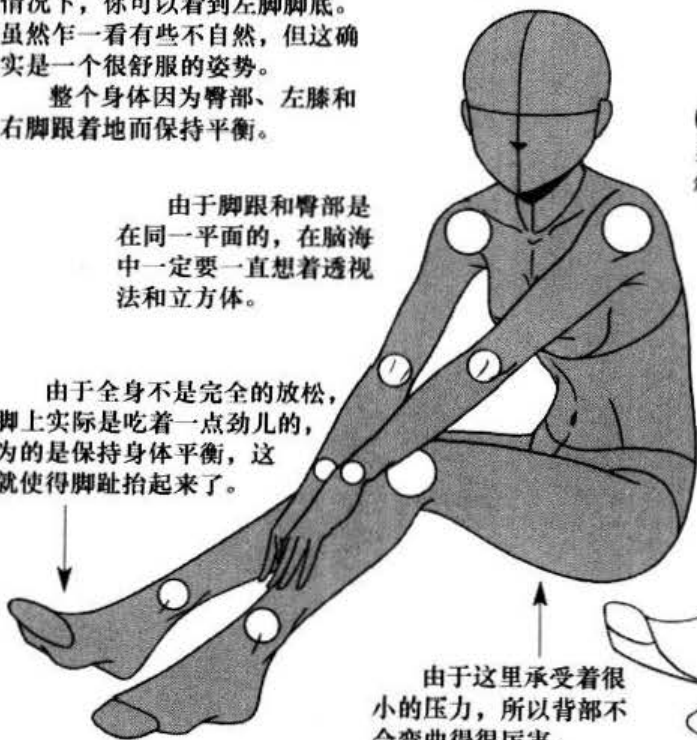


在这种造型以及这种角度的情况下，你可以看到左脚脚底。虽然乍一看有些不自然，但这确实是一个很舒服的姿势。

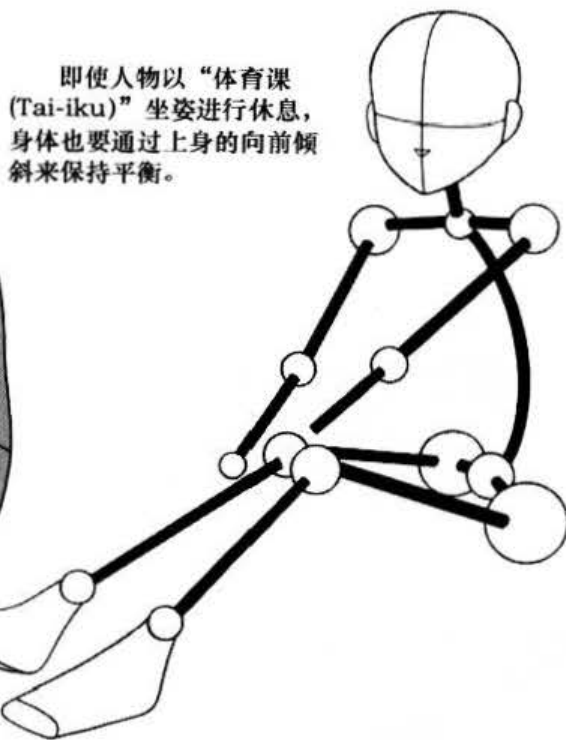
整个身体因为臀部、左膝和右脚跟着地而保持平衡。

由于脚跟和臀部是在同一平面的，在脑海中一定要一直想着透视法和立方体。

由于全身不是完全的放松，脚上实际是吃着一点儿劲儿的，为的是保持身体平衡，这就使得脚趾抬起来了。



由于这里承受着很小的压力，所以背部不会弯曲得很厉害。



即使人物以“体育课(Tai-iku)”坐姿进行休息，身体也要通过上身的向前倾斜来保持平衡。

当人物以“体育课 (Tai-iku)”的坐姿休息并将手从腿上移开时，身体就会自然地向后倒。

由于上半身是用手支撑的，所以上半身向后倾斜的程度取决于人物的体重。因为手臂的长度是不会变的，所以肩膀就会向上耸。

当肘部绷着劲儿时就会略微向内弯。

上半身由双手支撑。你肯定知道当手不在这里时，身体就会倒。

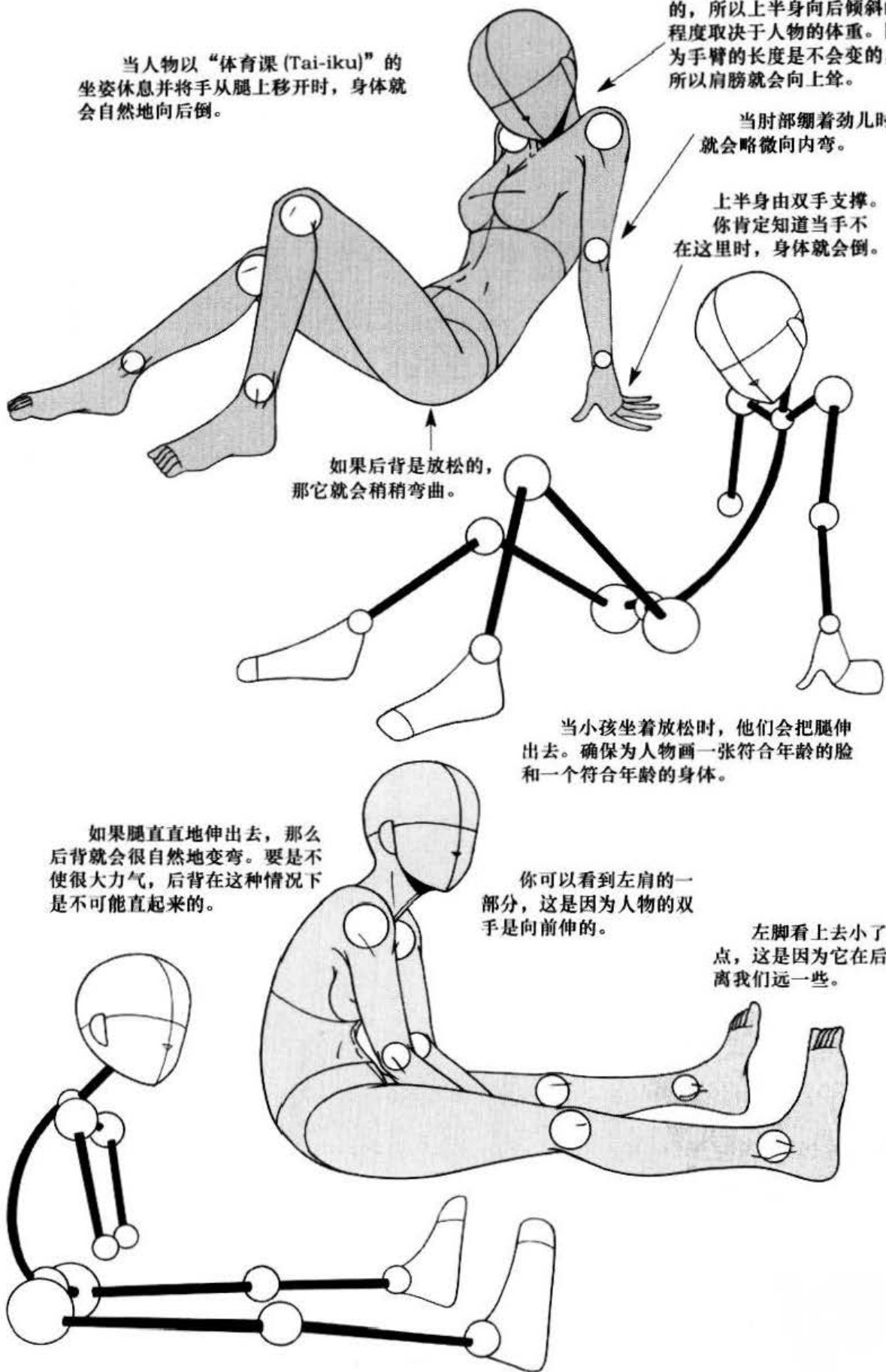
如果后背是放松的，那它就会稍稍弯曲。

当小孩坐着放松时，他们会把腿伸出去。确保为人物画一张符合年龄的脸和一个符合年龄的身体。

如果腿直直地伸出去，那么后背就会很自然地变弯。要是不使很大力气，后背在这种情况下是不可能直起来的。

你可以看到左肩的一部分，这是因为人物的双手是向前伸的。

左脚看上去小了一点，这是因为它在后面，离我们远一些。



双膝并拢坐着

小孩、文静的人物以及在有些情况下穿着日本和服的人物，他们坐下时双膝是合拢的。当然，其他人物也可使用这个姿势，但是这个姿势因其角度问题而很难画好。

我只让人物的脚着地。

从这个角度去正确地把握人物的平衡是很困难的，但是如果你注意到对鼻子和脚的位置的处理，那画好这个图就变得容易一些了。

如果你不让膝盖向前突出，你就不可能让人物的上身躯干往前倾。

同样，在这里，人物的手也是向前伸的，使得肩膀也随之向前耸。

在这种情况下，后背会很自然的弯曲。如果后背是直的，那会很 unnatural。

胸部被双臂遮住了。

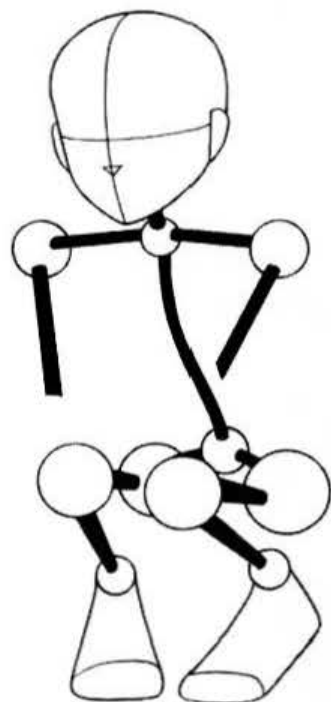
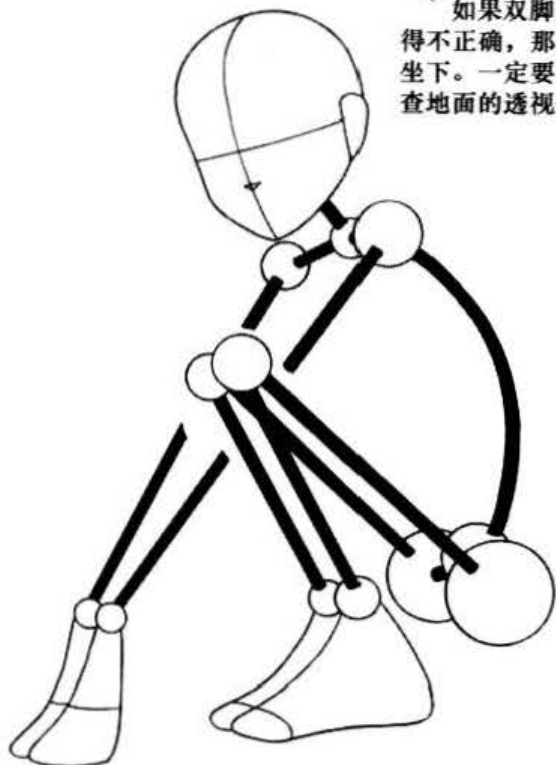
一定要根据人物类型的不同来改变造型。

人物越是正对着观众，你就越观察不到其背部的曲线，但同时，臀部的曲线将会更加突出。

让双脚摆成这种角度是很困难的，但是脚部肌肉群的形状还是和原来一样的。

为了使人物更女性化，保持膝盖合拢并且向内扣。

如果双脚的轮廓角度画得不正确，那人物就不可能坐下。一定要用立方体来检查地面的透视效果。



这个坐姿被称为“正坐”。男士女士使用这个坐姿时基本是相同的，不过你可以通过对手部的不同画法来体现人物个性以及性别。

因为这张图画的是女士，所以腰部是纤细且有弧度的。当画男士的时候，应该在腰部添加些力量感。

如果手是伸出去的，那么双手应该放在膝盖上。

如果背部是直的，那会使这个姿态看起来更好。

由于人物是挺胸的，所以你不能看到完整的右肩。

由于我们是从这个角度观察人物的，所以我们是看不见人物的踝关节以及脚底的。

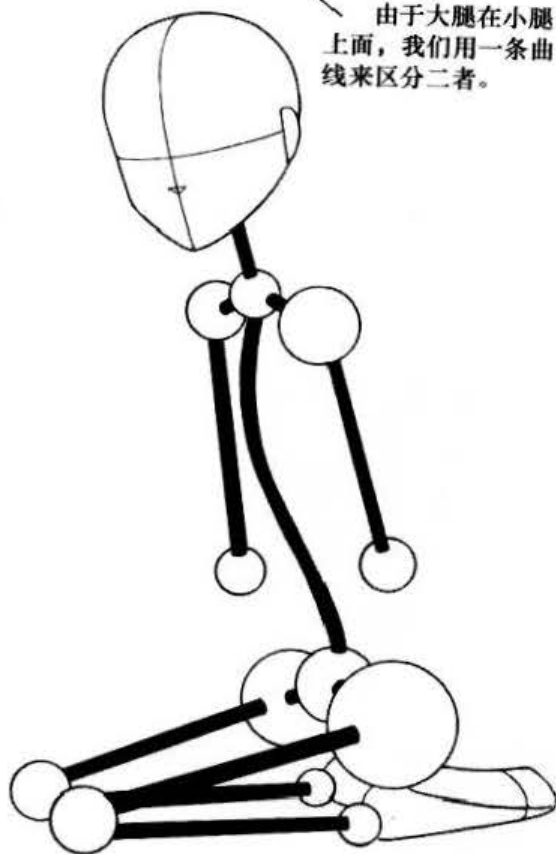
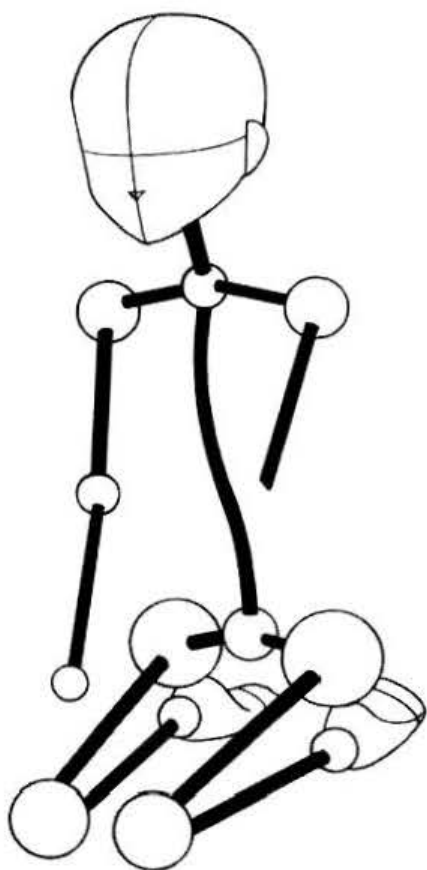
如果你将注意力放在骨骼上，那你会发现人物的膝盖并不是圆形的。你可以看到膝盖骨的形状。

从侧面来看“正坐”造型，我们可以很容易地观察到腿部是如何折叠的。

上身躯干是向前倾的。由于上身绷着劲儿，所以背部是略微向后弯的，就像弓一样。

你看不到脚背，但能看到脚底。

由于大腿在小腿上面，我们用一条曲线来区分二者。

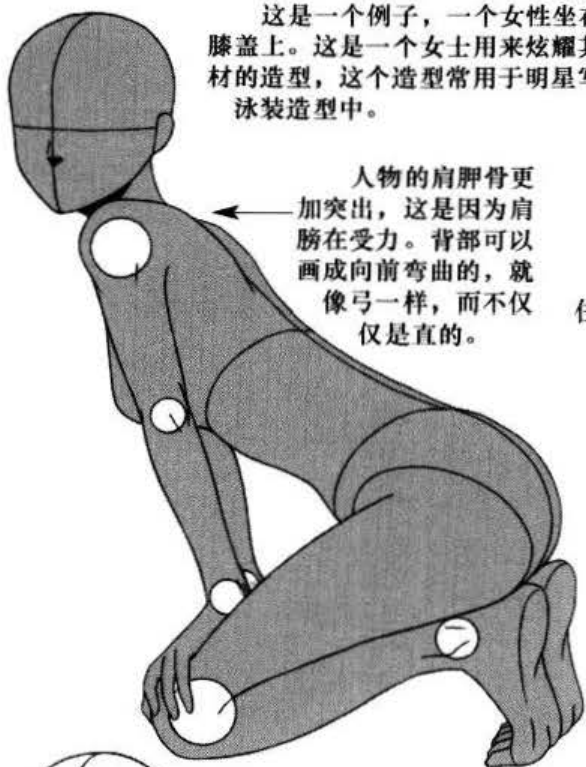


坐姿的其他变化（一）

除了让人物坐着之外，让人物向前倾可以使其看起来更性感更可爱。有许多不同的方法来应用这种技巧。有意的将臀部画翘是一种使人物看起来更性感的绘画技巧，这种方法在日本动漫中也被广泛使用。

这是一个例子，一个女性坐在其脚和膝盖上。这是一个女士用来炫耀其性感身材的造型，这个造型常用于明星写真和泳装造型中。

人物的肩胛骨更加突出，这是因为肩膀在受力。背部可以画成向前弯曲的，就像弓一样，而不仅仅是直的。

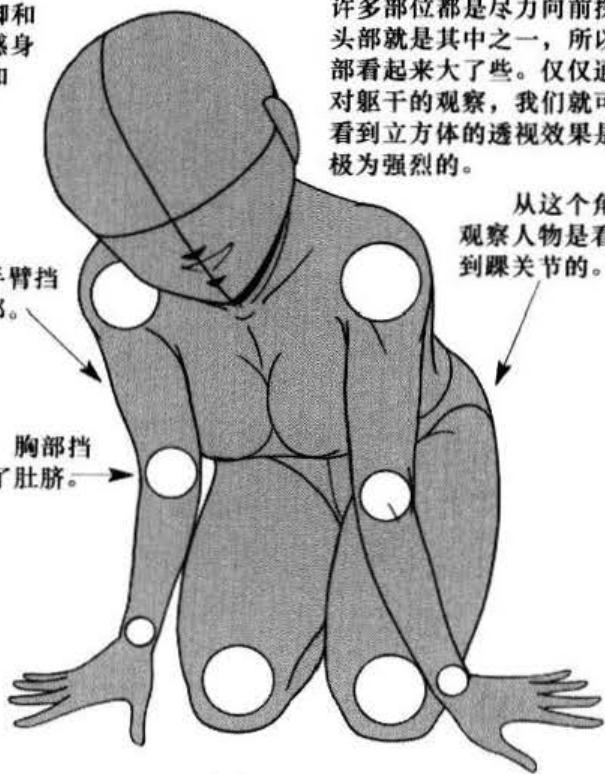


在这个造型中，身体的许多部位都是尽力向前探的，头部就是其中之一，所以头部看起来大了些。仅仅通过对躯干的观察，我们就可以看到立方体的透视效果是极为强烈的。

从这个角度观察人物是看不到踝关节的。

手臂挡住胸部。

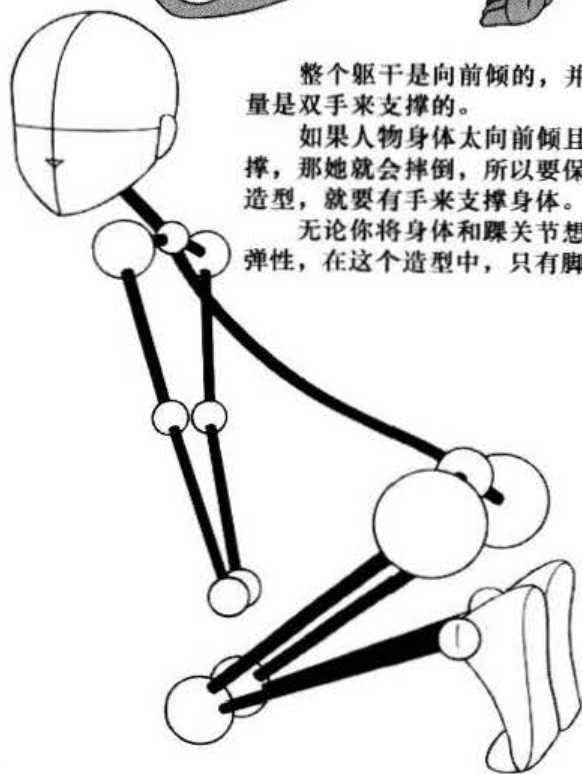
胸部挡住了肚脐。



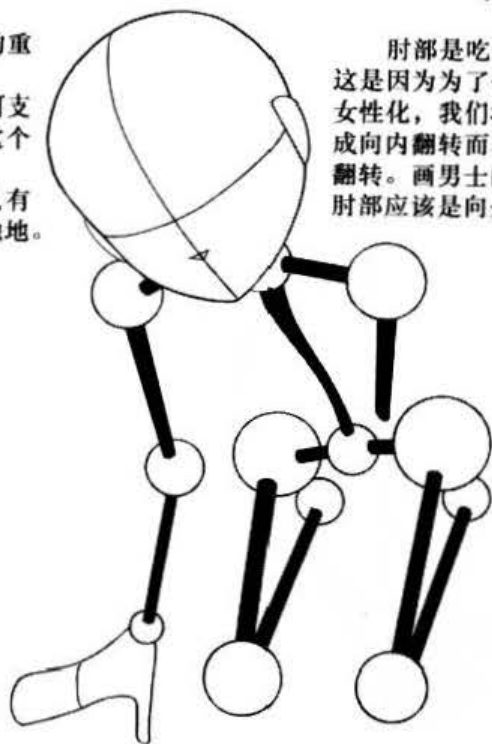
整个躯干是向前倾的，并且身体的重量是双手来支撑的。

如果人物身体太向前倾且没有任何支撑，那她就会摔倒，所以要保证一画这个造型，就要有手来支撑身体。

无论你将身体和踝关节想象得多么有弹性，在这个造型中，只有脚尖可以触地。



肘部是吃着劲儿的，这是因为为了使人物更女性化，我们将肘部画成向内翻转而不是向外翻转。画男士的时候，肘部应该是向外弯曲的。



由于观察角度的不同，头部的大小和腰部的粗细也会有所不同。

从这个角度，胸部、腰部和臀部都多少能被看到些。

从这个角度，我们能看看到脚背。

同样，在这个造型中，头部和脸部是向前探的。如果你不用立体空间来考虑，那么从这个角度画这个造型将变得很困难。

你可以勉强看到小腿，对诸如此类细小环节的重视是成为一名更好的画家的奥秘。

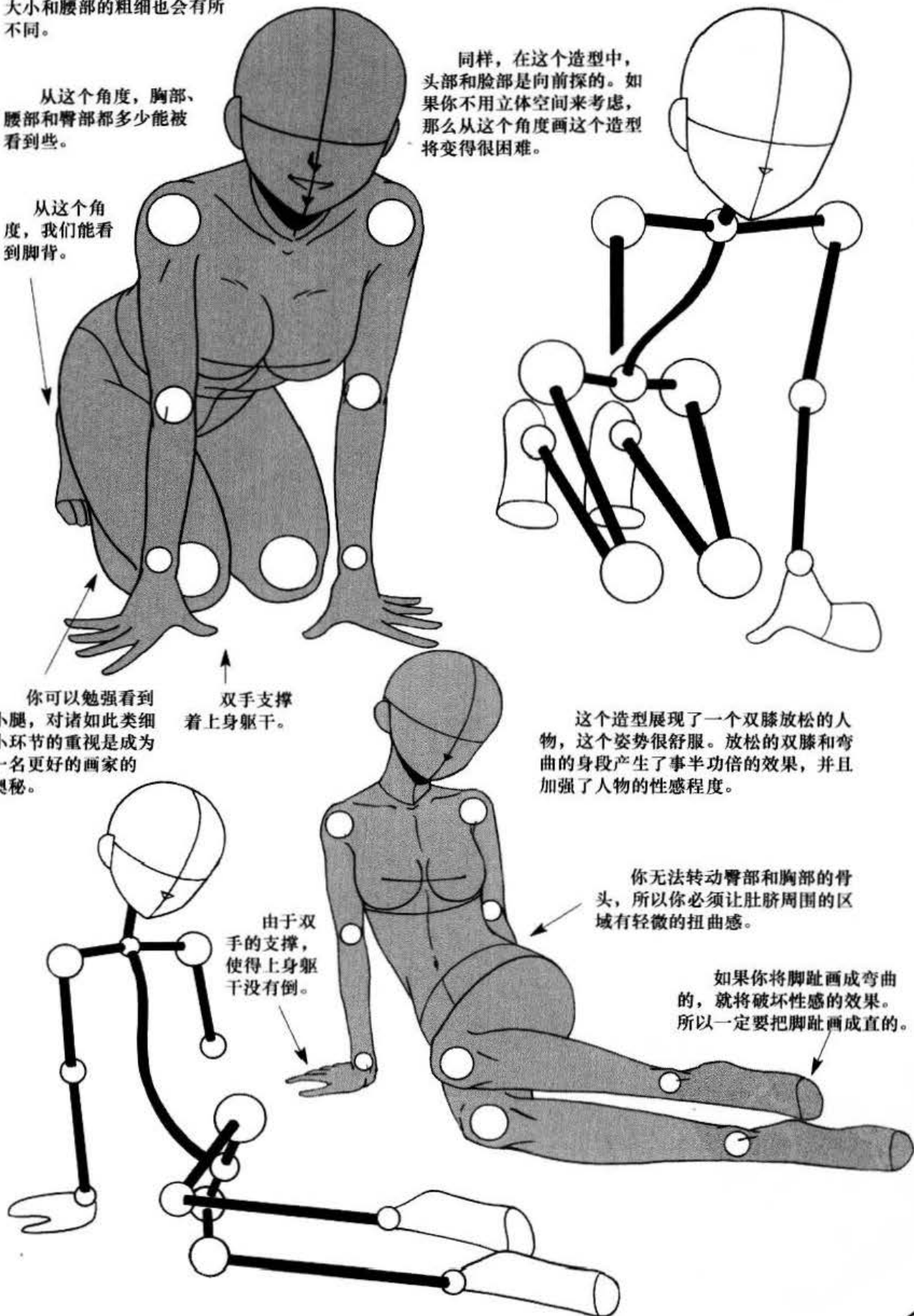
双手支撑着上身躯干。

这个造型展现了一个双膝放松的人物，这个姿势很舒服。放松的双膝和弯曲的身段产生了事半功倍的效果，并且加强了人物的性感程度。

你无法转动臀部和胸部的骨头，所以你必须让肚脐周围的区域有轻微的扭曲感。

由于双手的支撑，使得上身躯干没有倒。

如果你将脚趾画成弯曲的，就将破坏性感的效果。所以一定要把脚趾画成直的。



坐姿的其他变化 (二)

画坐姿的方法可以因观察角度的不同而不同。如果脚底是冲前的，那么它看起来会更大，并且会产生很好的透视效果。

“盘腿坐”对于男士、女士来说都是一个很受欢迎的姿势。因为有一只脚被挡住，所以这个姿势挺难画好的，你应该注意哪只脚放上面而哪只脚放下面。

从这个角度很难分辨哪只脚在哪只脚的上面，但是可以确定的是两腿是交叉的。

确保鼻子的位置不要在臀部往后的地方。如果是这样的话，人物将会向后倒。

若想将人物画得更为逼真，一定要在画膝盖时将膝盖骨的形状画出来。

即使双腿是弯曲的，你仍然要让它们有肌肉感。用适当的曲线来达到这个效果。

如果你想体现人物闷闷不乐的情绪，将后背画弯，同时让头部向前倾。

这就是所谓的“盘腿坐”。这个坐姿经常被男士使用，但是它同样适用于充满活力的女性人物。

画男士时，不要让腰部弯曲，应该让腰部挺直。

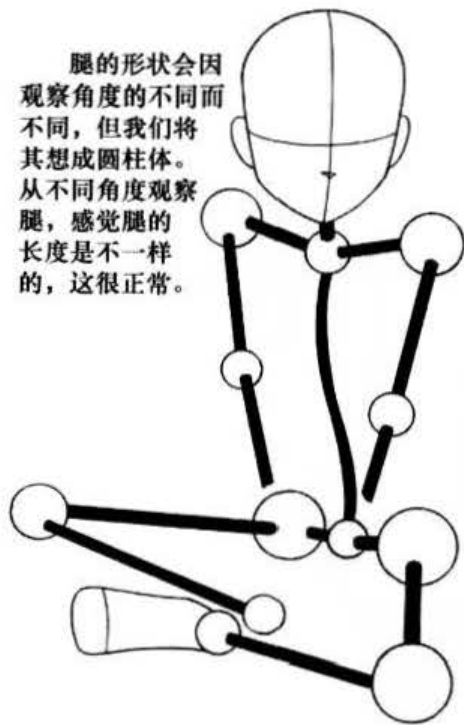
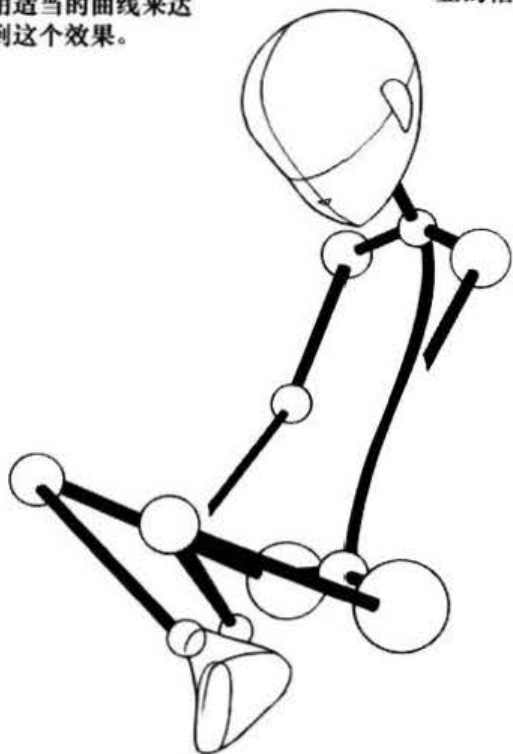
别忘记为小腿添加一些力量感。

大腿和臀部的衔接处是很难画好的。如果人物没有穿衣服，这个区域应该有明显的褶皱。

双手紧紧握住脚踝。

在这里，肩膀要比一般情况下高一些，因为肩膀和手臂是绷着劲儿的。

腿的形状会因观察角度的不同而不同，但我们将它们想成圆柱体。从不同角度观察腿，感觉腿的长度是不一样的，这很正常。



在这里，臀部和上身躯干是扭曲的，所以一定要让头部的角度在立方体内。

如果你没有将臀部的宽度设定好，那么与地面接触的部分看起来会很别扭。

我从人物的脚这里出发，应用强烈的透视效果来画这个坐着休息的人物。

因为上身躯干由双手支撑，所以两个肩膀的高度是相同的。

一定要考虑到被压在左膝下面的看不到的小腿部分。

左腿是折叠的，压在右腿底下，左脚则是伸出来的。

右脚看上去比左脚大，因为它更靠前。

虽然左手被身体挡住了，但是它和右手一起支撑着身体。

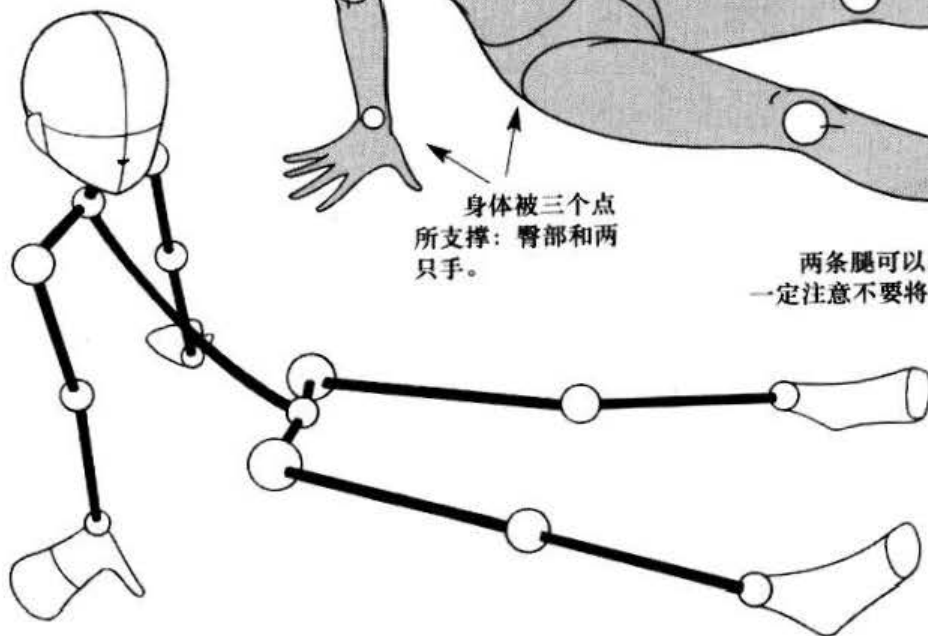
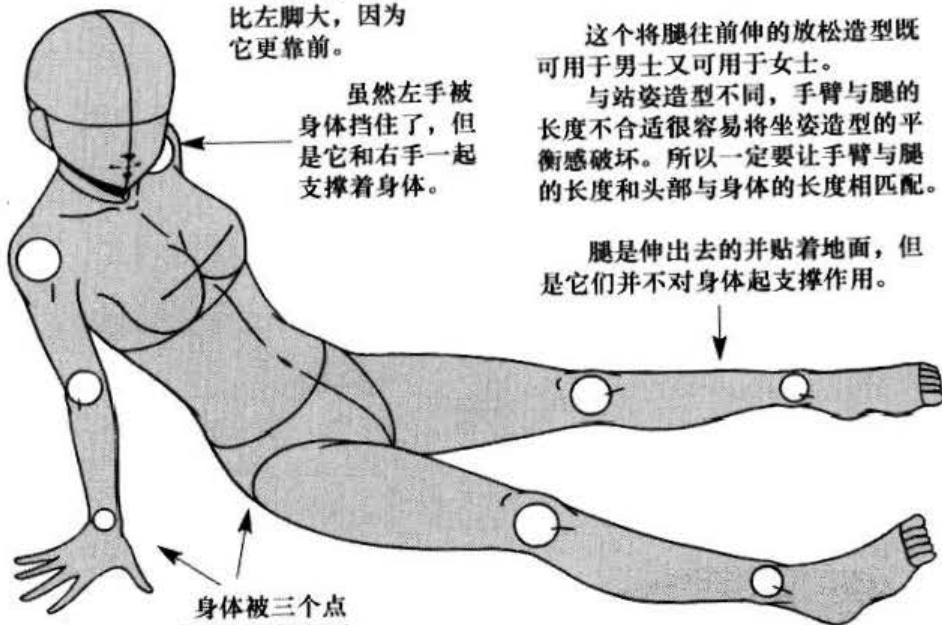
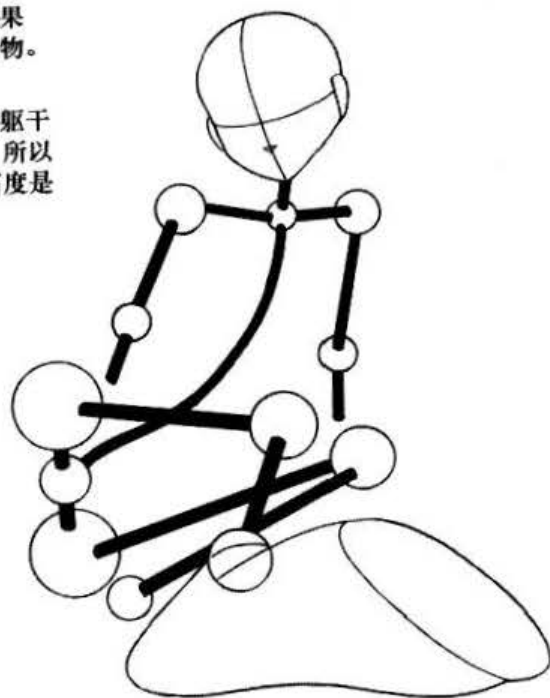
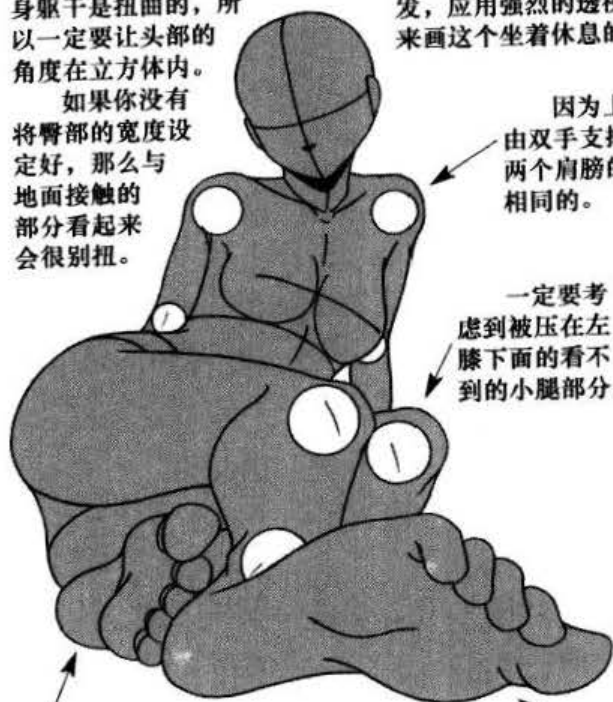
这个将腿往前伸的放松造型既可用于男士又可用于女士。

与站姿造型不同，手臂与腿的长度不合适很容易将坐姿造型的平衡感破坏。所以一定要让手臂与腿的长度和头部与身体的长度相匹配。

腿是伸出去的并贴着地面，但是它们并不对身体起支撑作用。

身体被三个点所支撑：臀部和两只手。

两条腿可以以任何方式随便放置，但一定要注意不要将各个关节的方向画错了。



躺下的造型

虽然你不用像画站姿时那么注意腿的位置，但是你一定要注意透视效果。

一定要在画人物时注意透视效果以及腰部与臀部之间的正方形。

当我们画躺下的人物时，我们很难计算出头部和全身的比例。

如果你用一个立方体来决定对空间的利用，那么画这个姿势会变得简单一些。

肘部是静止的，但是手可以自由移动的。

肘部支撑着上半身。

从这个角度看，如果你将脚画成弯曲的，自然而然的就可以看到脚底了。

有时候腿部会被挡住。

整个腹部平平的与地面接触，但是躯干的一部分还是圆形的，这是因为有一部分躯干没有触地。一定要在画腰部时添加一些曲线。

这个区域可以用一条皮带或者是衬衫的底边来处理。

如果人物是躺着的，那么就很容易处理整体的平衡问题。你可以稍稍变化一个绘画角度以增强透视效果。一定要画一条线来帮你定位脊柱的位置。

肩胛骨略微突出。

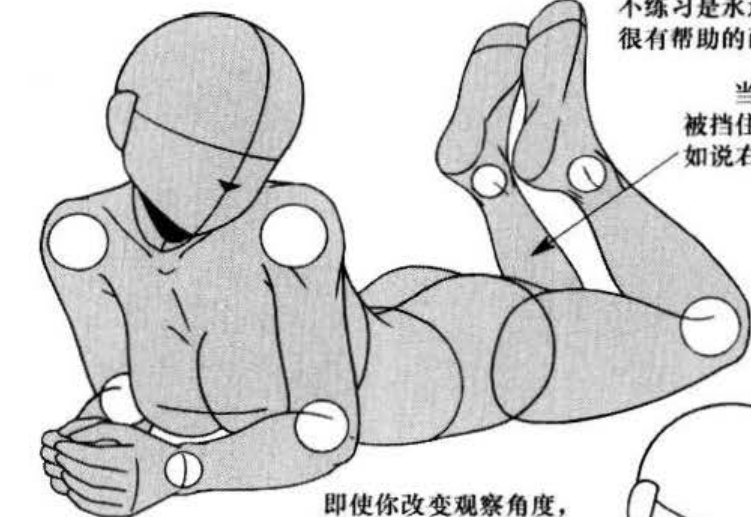
当躺在软软的地方（比如床上）时，身体重的地方就会沉下去。

与站姿造型一样，躺下时让双腿交叉同样也会使人物更女性化。

有时候你应该从不经常练习的观察角度去画一画。即使你不太擅长从这个角度画人物，但是不练习是永远不会进步的。先在画纸背面画是个很有帮助画画技巧。

当你画草图的时候，将被挡住的部分也画出来，比如说右腿。

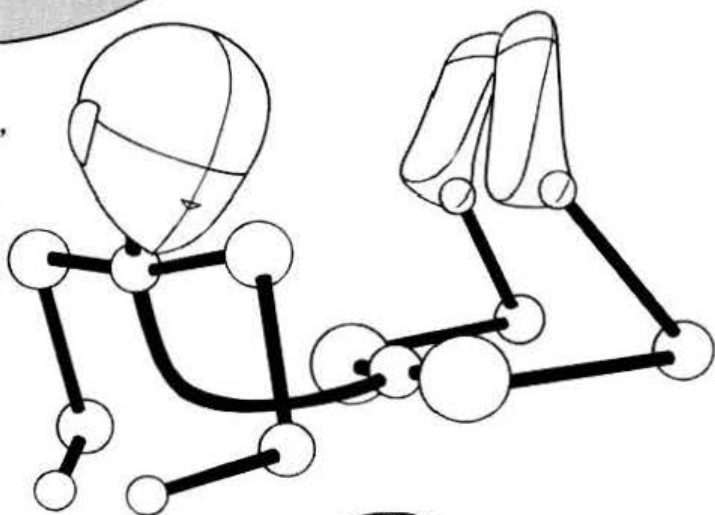
如果人物腿部从膝盖那里弯曲而不是平平的伸出去，那么整体构图看起来会更好。



如果肘部是受力的支点，那么上身躯干就会抬高，背部也会显现一条曲线。

即使你改变观察角度，使得人的身体长度看起来发生了变化，但是肌肉的形状总是不变的。

一定要想一想在摆这个造型时，哪个部分是最圆滑的。



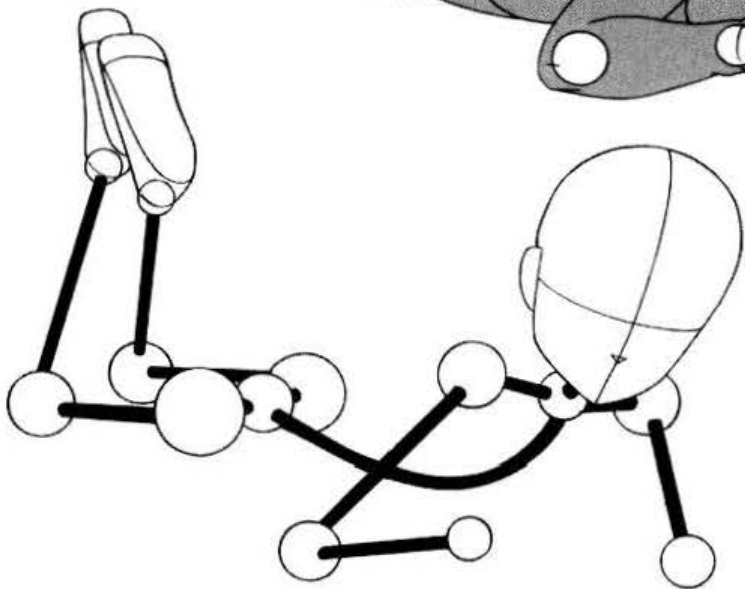
当把这个造型翻转过来时（也就是画与现在这个造型对称的造型），你可以很容易地在画纸背面完成绘画，其实就是拓了正面的图。这是职业漫画家经常用的一个技巧。

画女士的时候，臀部一定要丰满，腰部一定要往里收。

要想画一个很逼真的人物，就一定要注意膝盖的形状。

上身躯干完全是由左臂肘部支撑的。这个造型是有可能做出来的，因为人物的脸部是靠左手上的。

右手可以随便移动，做出各种动作。



更多考虑时尚元素而不是着装

在画动画时会碰到一个问题，也可以说是一个顾虑，那就是人物的着装。虽然可以根据总体的人物设计为其量体裁衣，但是在紧张的预算开支以及紧凑的日程安排面前，一些老动画片就会让人物一年四季都穿一套衣服。当天气改变的时候，看起来确实很奇怪。

虽然如今情况有所改善，但是服装的款式依然很简单，这是为什么呢？

答案基于一个事实，那就是动画家和漫画家对流行风尚不怎么感兴趣。我希望刚刚踏入这个行业的年轻人可以带来人物设计的新理念。比如，画嘻哈人物时，肥大的运动外套也可以有很多不同的穿法。

即使用漫画的方式来画这两个人物时，二者的草图绘制和轮廓也是完全不同的。应该把更多的精力放在人物的流行时尚上面，这样才能创造出新的动漫形象。



第五章

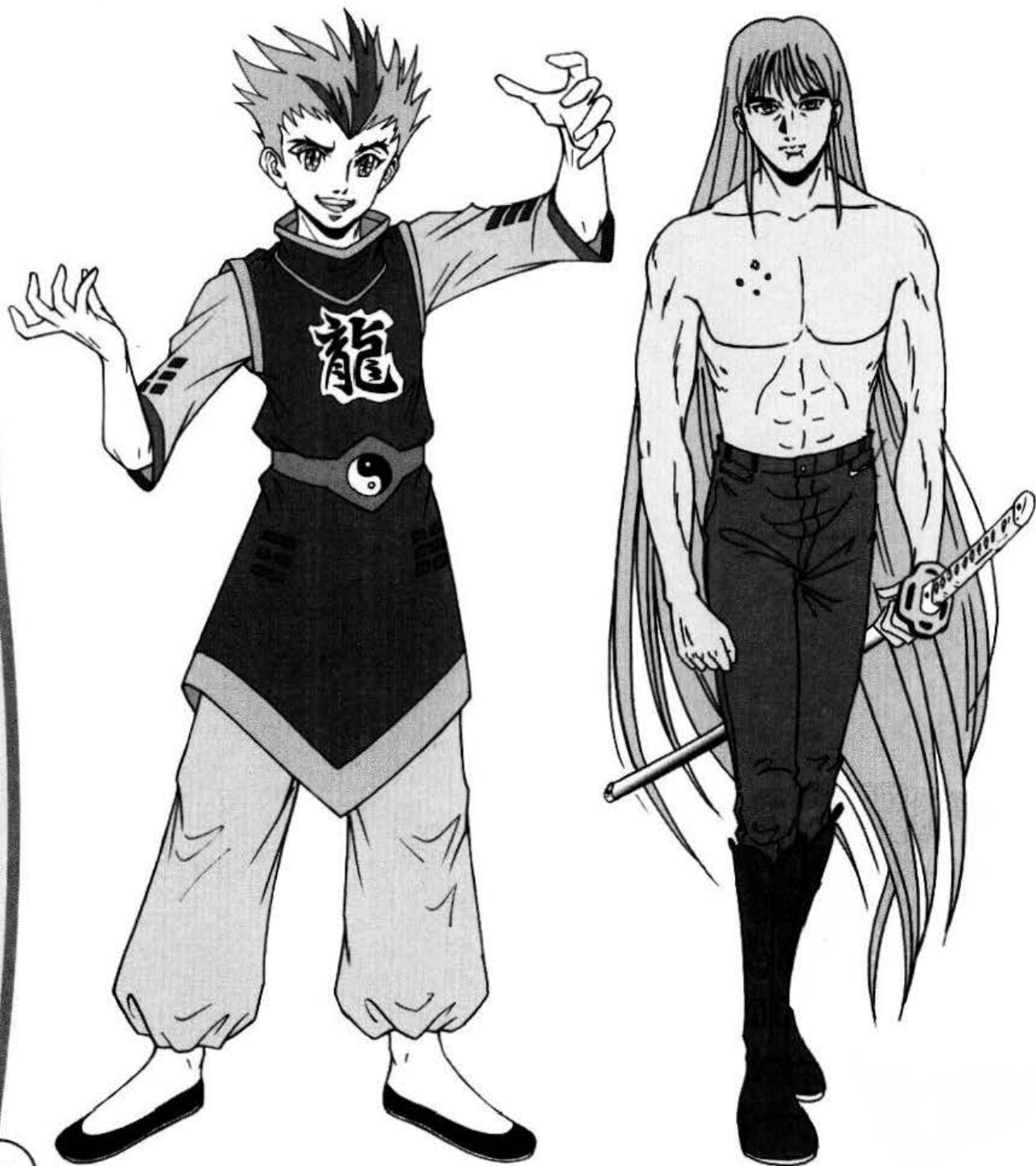
真实人物类型的实例

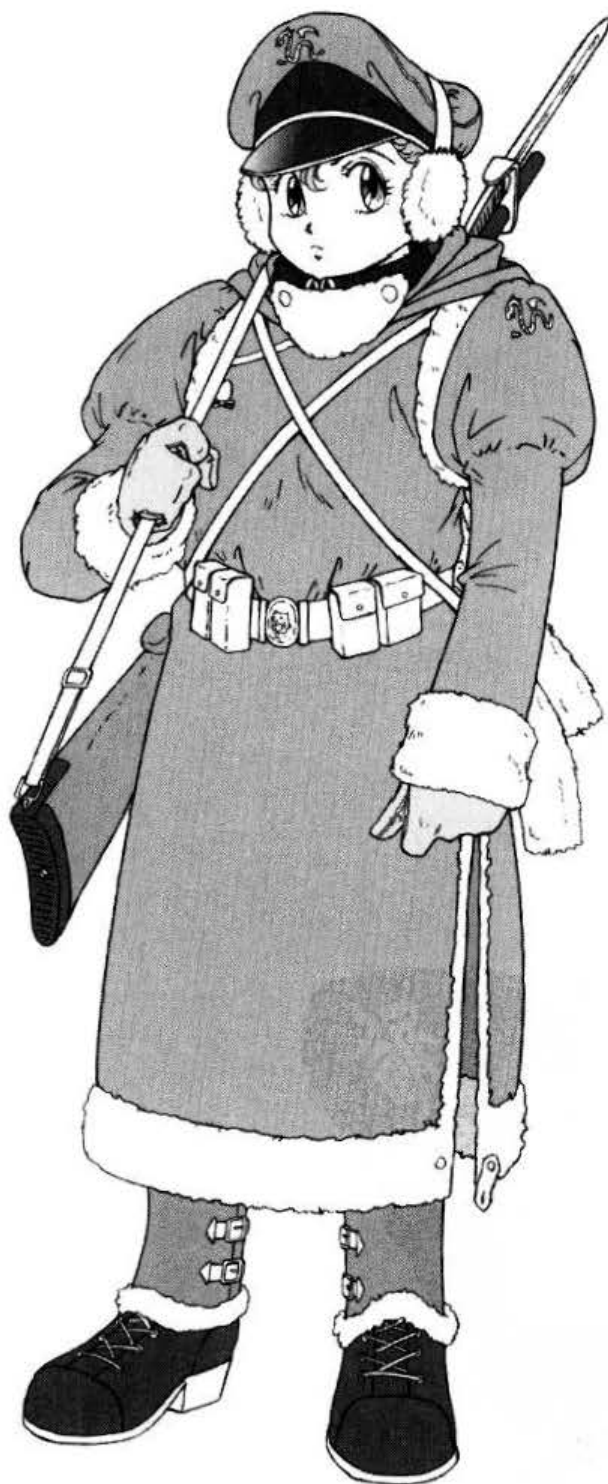


男性人物（一）

大多数漫画都用男性来做故事的主角，但是你设计的主角应该能够吸引你的目标群体，目标群体就是你所定位的某个年龄段的读者。这是因为你想要让读者与故事中的角色同悲共喜，如果角色十分忧伤，你希望读者也跟着忧伤；如果角色失落，你希望读者也会感到失落。

同样，一个很帅气的人物对于增加女性读者数量是十分必要的。不要忘记在漫画中加入一些普通人，就像你在日常生活中碰到那些人一样，因为他们会让主角以及帅气的人物更加可信。





战士 (一)

战士人物由于他们的武器、盔甲以及战服而显得十分逼真。对于战士的设计会因时代和国家而不同。

你应该通过临摹奇幻漫画中的作品以及研究历史书籍来练习画战士。

去博物馆参观也是一个很好的选择。光凭想象来设计人物甚至对于职业人员来说也是十分困难的，这也就是为什么我们经常去书店翻阅一些相关资料，即使我们现在并没打算利用这些资料。

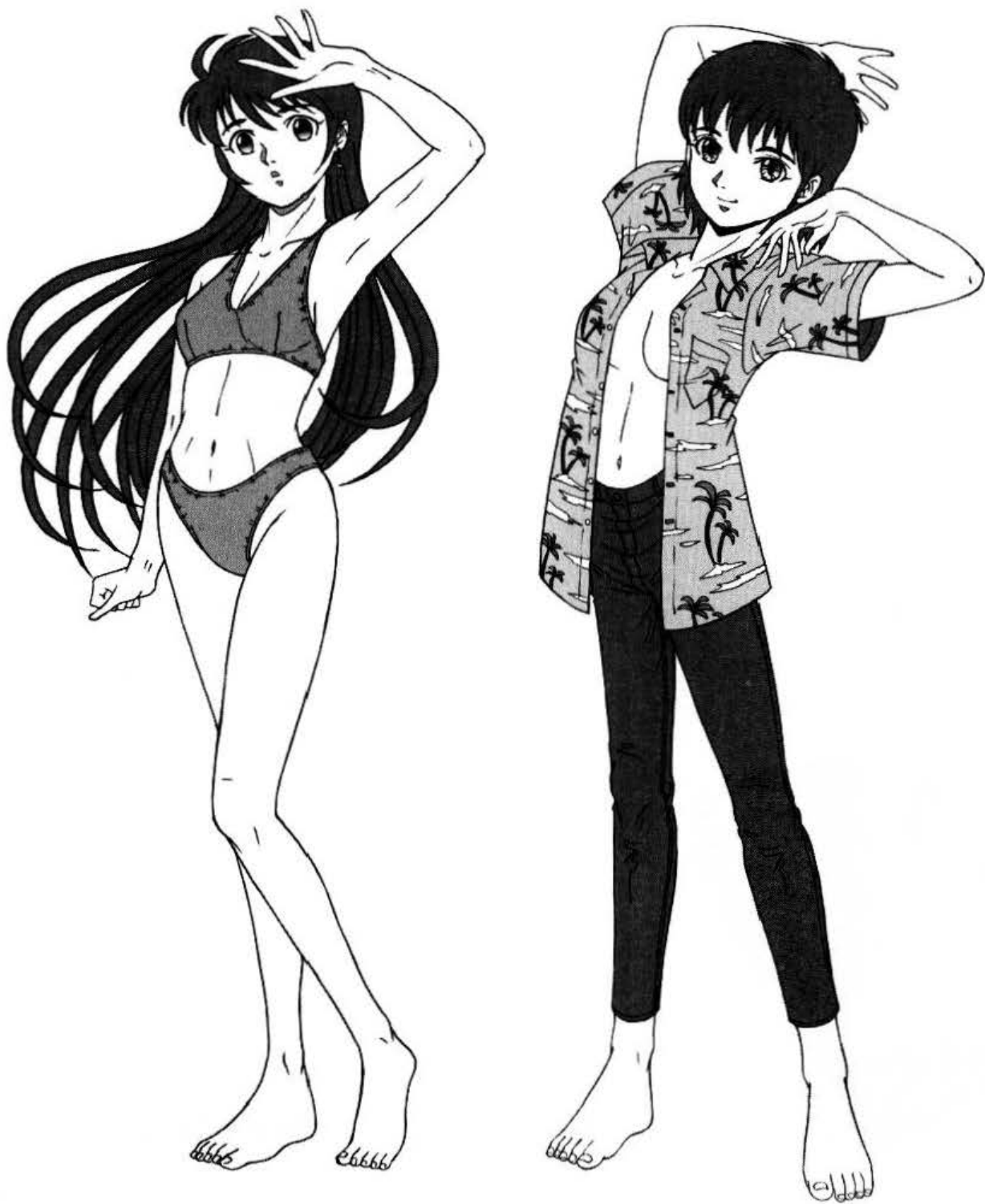




女性人物 (一)

对于画什么样的女性人物是时髦的,从来没有定论,所以也就不可能说哪种是最好的。然而,虽然对于人物的设计总是在变化,但造型是不变的,这也就是为什么记住女性化的动作是那么的重要。

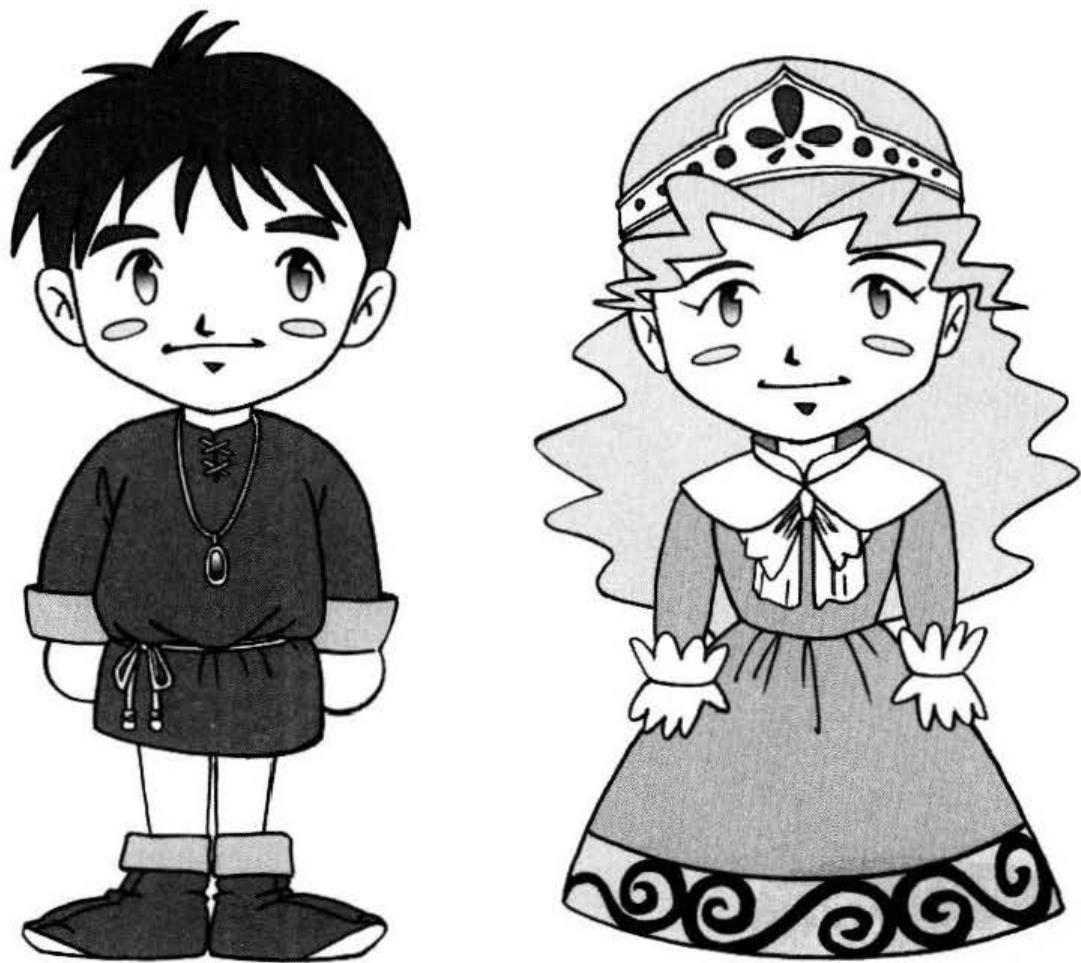
人物是否美丽和可爱,这些都是由读者决定的,动漫要画得能够吸引广泛的人群。她们是该留长发还是短发,这取决于人物的个性以及类型。

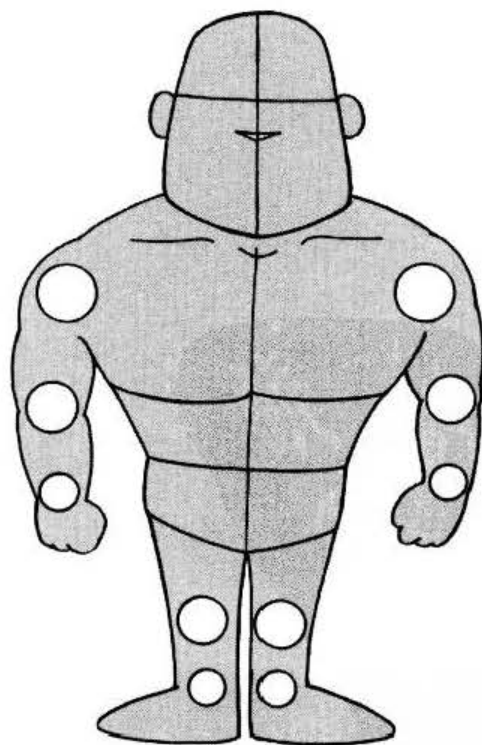
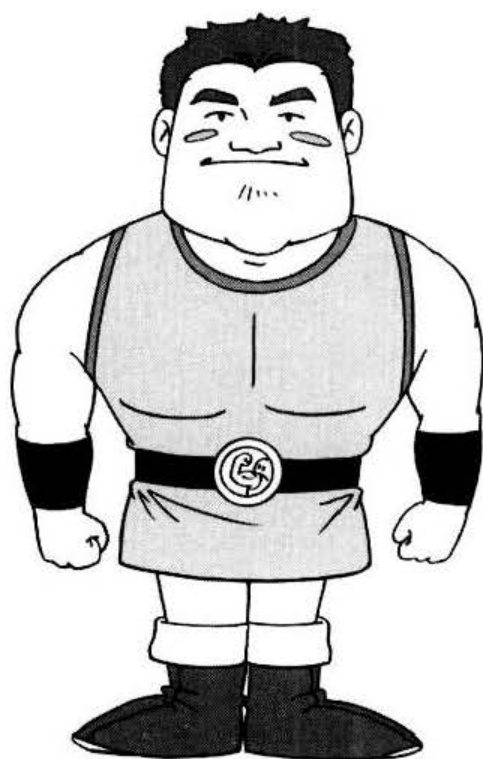
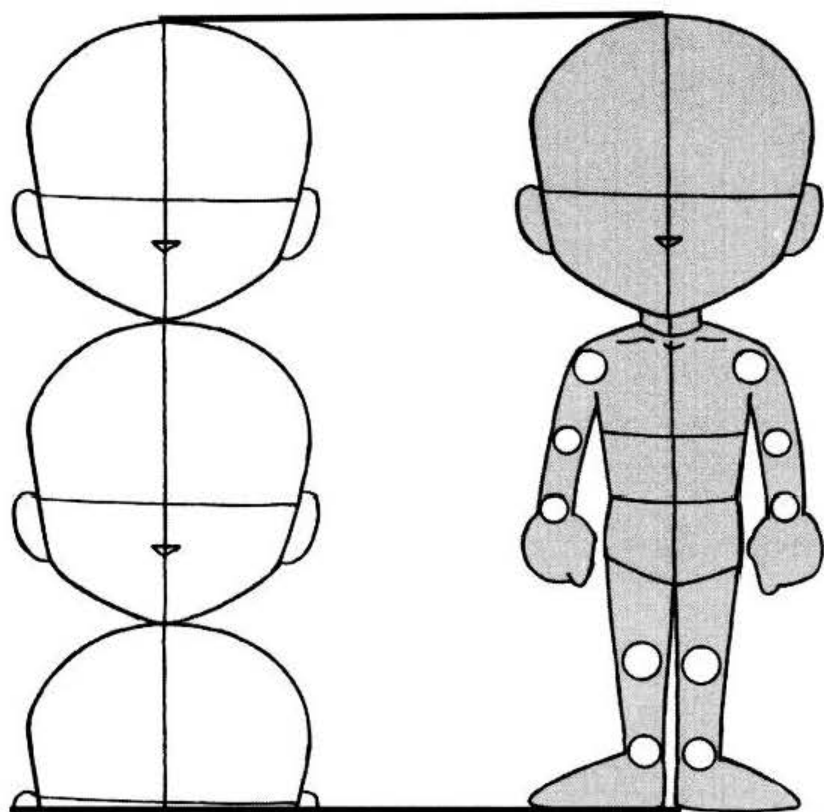




喜剧人物 (一)

如果你可以将喜剧作品中的人物的头部与身体的比例画成 3:5, 那基本上就不会出什么问题了。画喜剧人物时会有一些不确定因素, 比如人物穿什么样的衣服看起来会和大头比较配, 但是我认为画面的最终效果取决于: ①画面整体的氛围; ②人物一定要可爱。总监总会担心人物的手脚是画大点好还是小点好, 但在通常情况下, 还是应该画得大一些, 与大头呼应, 保持比例。



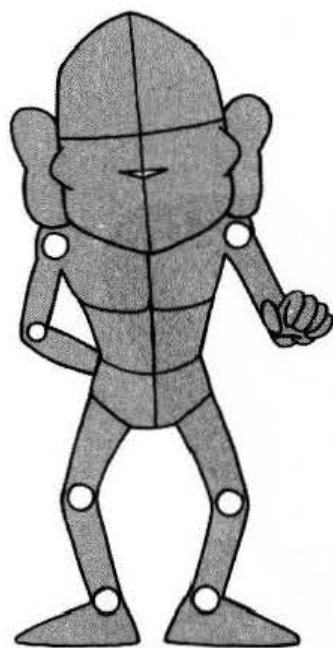
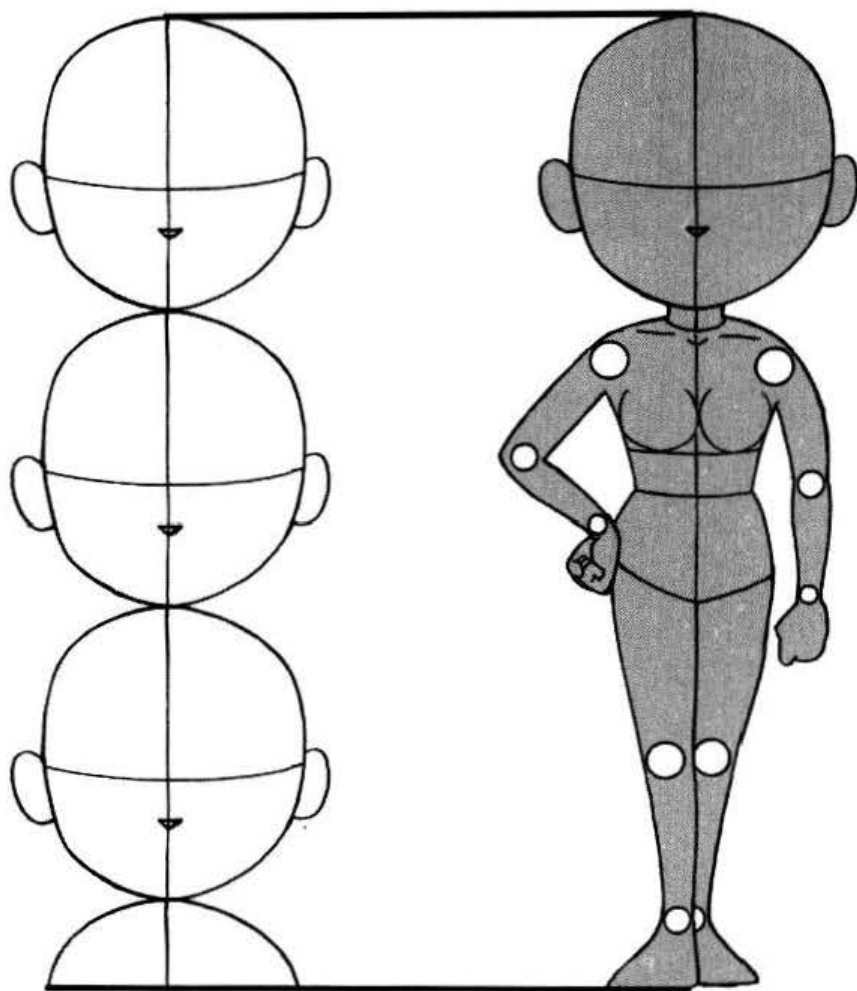


喜剧人物 (三)

在喜剧作品中，几乎没有一个人物是完全邪恶的。他们可能从中阻挠主角的行动，但是我们却很难去记恨他们。即使是担当反面角色的男巫，你也会觉得他好像是你认识的一个人。

你可能看到过很多次，主人公的对手是一个老女人，但是她总是精力不够集中并最终失败。

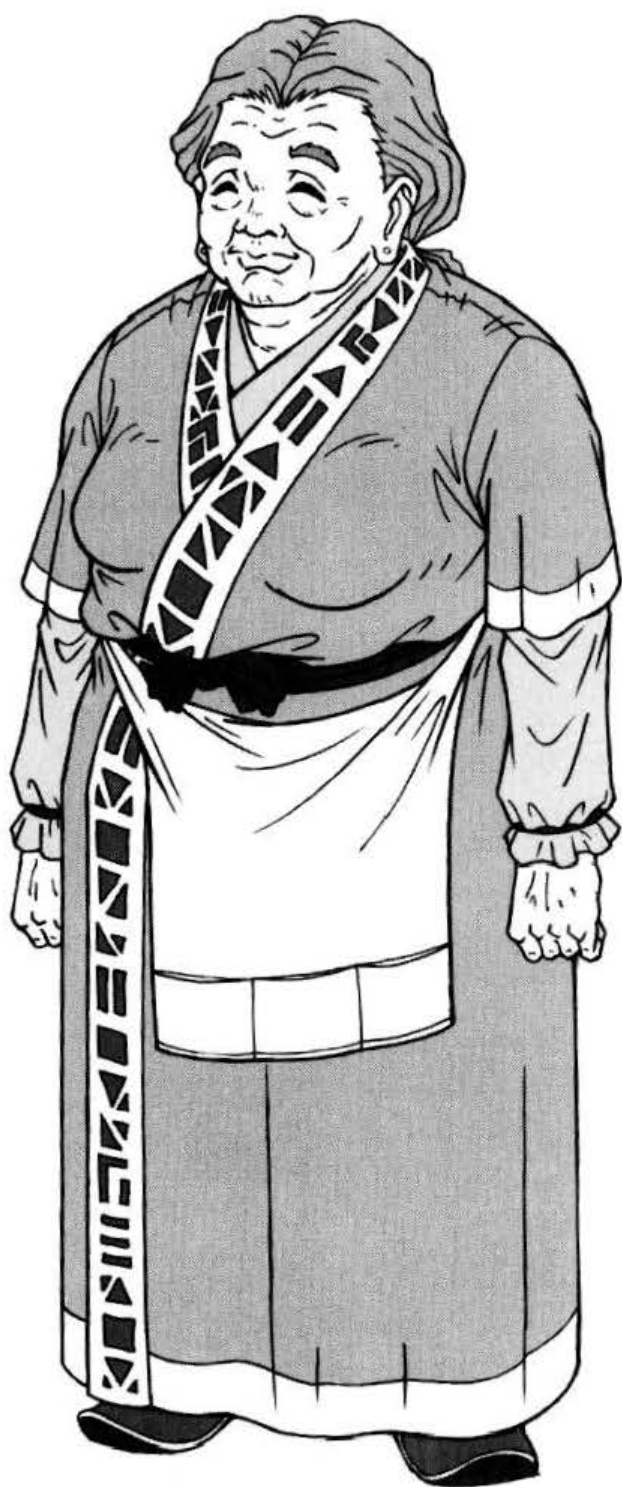




■ 年老的女性人物（一）

年老的女性人物在动漫中出现的频繁程度一定超出你的想象。一位年老的女神一定比年轻的女神更有说服力。当你不知道这个故事应该从何说起时，你可以用一位乡村老太太、主人公的奶奶，抑或是一位老女仆来让故事继续下去。





年老的男性人物（一）

除了遍布皱纹的脸之外，你还可以给老年男性人物画些胡子、加上懒散的动作以及透着智慧的脸来增加人物效果。

当进行动漫创作时，我喜欢使用对比人物：善良与邪恶，同盟与敌人。创造出主人公和他最强大的敌人也是一样的——将对比人物应用到总体设计当中会使工作变得简单，并且也能使作品更容易被读者理解。





年老的男性反面人物（一）

反面人物必须一眼就能看出来他的邪恶或他是主人公的敌人。他们应该有十分冷酷的眼神，但这不是仅仅将外眼角挑起来就可以达到的效果。眼睛应该比较小，并且一直怒视着别人。同时，他们应该看起来比主人公更加强壮，比如可以通过让他们更高或是拥有更强壮的肌肉来达到这个效果。如果他们比主人公个子矮，那他们之间的战斗将很快结束，这并不是一个精彩的故事。主人公经过全力抗争之后才最终将更为强大的对手击倒，这样的故事才够精彩。





画出人物的区别（一）

动画、漫画以及电子游戏中充满了各类人物。除了简单地将他们分为好人坏人之外，为他们所做的设计会因他们的职业不同而不同，并且他们的服饰也会因不同的文化而不同。

即使对于一位穿着西装的老年人形象，也会因他是穿着单排扣的西装还是双排扣的西装而不同。甚至，西装给人留下来的印象可能还会影响到你对人物的设计。

最关键的一点就是你应该能够画出不同款式的西装。

没有必要专门去学如何设计很复杂的衣服款式。

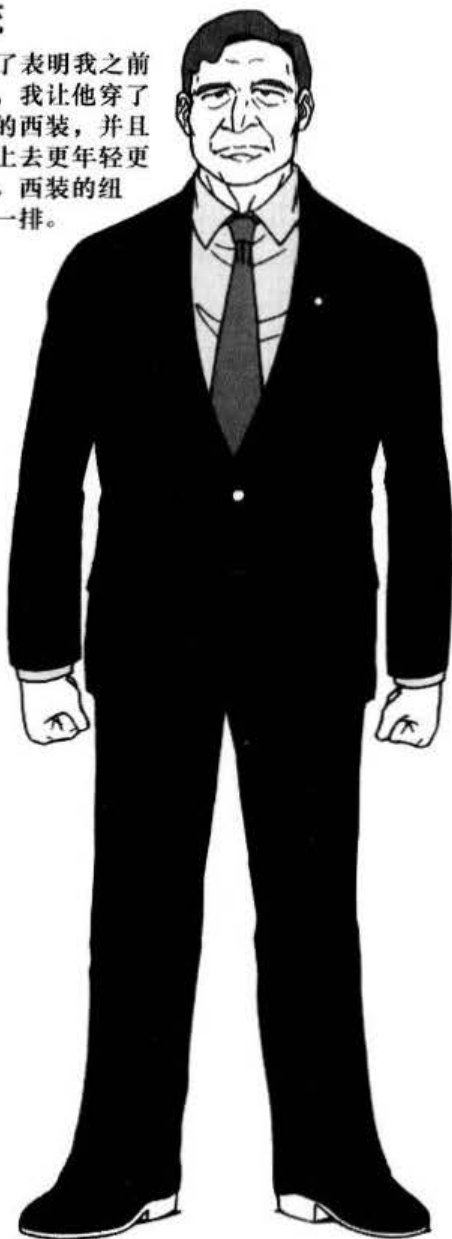
有机会你可以看看你周围的人的着装类型以及他们穿出来的效果。

比如，如果你想将总统和首相加以区分，你可以这样做：一位穿单排扣的西装，另一位穿双排扣的西装。

比较一下 132 页至 133 页中对西装的设计有哪些不同。

总统

为了表明我之前的论点，我让他穿了单排扣的西装，并且让他看上去更年轻更有活力。西装的纽扣排成一行。



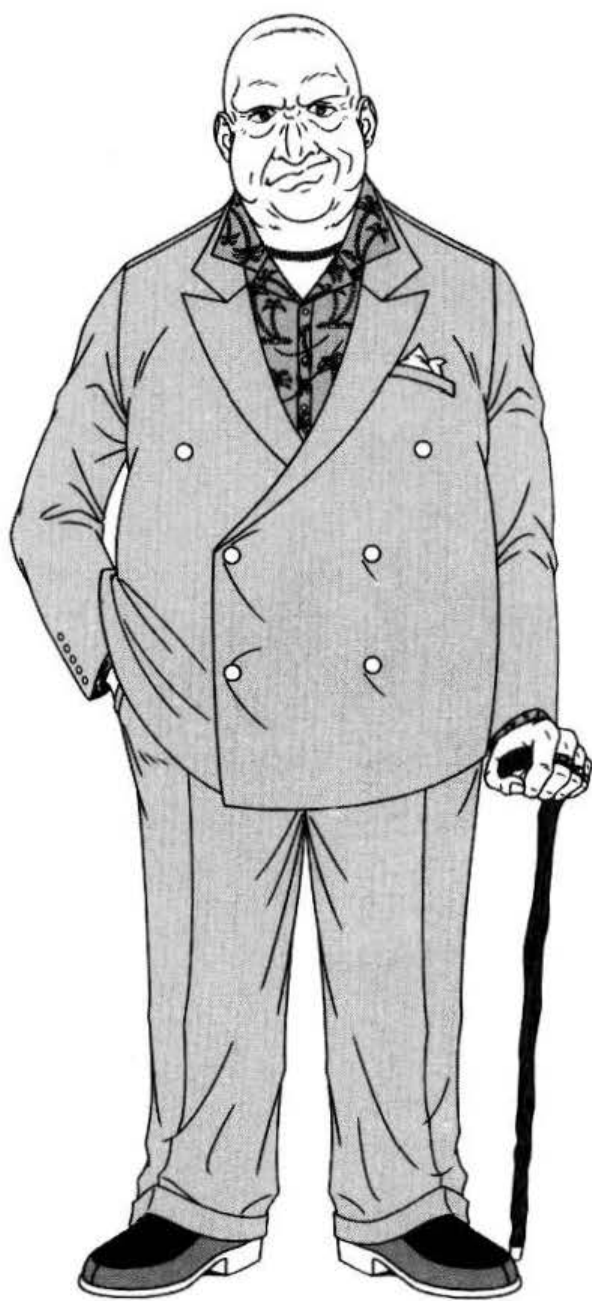
首相

为了与总统形成对比，我让他穿了双排扣的西装并且看起来老一些。正如西装的名称一样，这种西装有两排纽扣。在画这种西装时一定要小心，因为双排扣西装的领子与单排扣西装的领子不同。



画出人物的区别 (二)

当然，你也可以通过使一个人善良、另一个人邪恶，或者一个人聪明、另一个人不怎么聪明来画出他们之间的不同。你应该有能力一眼就区分出黑帮老大和总统助理。



黑帮老大

我让他穿上夏威夷的沙滩衬衫并且不系领带。他有点胖。对于有点胖有点老的男人来说，双排扣的西装是个不错的选择。



总统助理

为了让他看起来很聪明，我为他加上了领带和眼镜。为了让他看起来更有学识，我将他想象成是从常青藤大学毕业的，因此我让他有一个西服纽扣没有系。

他穿着单排扣的西装，因为总统穿的就是单排扣的。在他的胸兜上加一个身份牌，让他看起来更真实。

画出人物的区别 (三)

不论是游戏、动画还是漫画，让每个人物有不同的动机以推动故事情节的发展，这是十分重要的。即便是最简单的形式（也就是善良的人物与邪恶的人物），他们也会因文化、地域的不同而不同。他们没有必要是善良的或邪恶的，但如果你让他们拥有不同的基调，就会带来浓厚的异域感。当然，不是他们中的所有人都必须是战士。你可以设计这样的一个故事：这些人来自不同的文化，他们走到了一起，去经历未知的探险。

玛尼族的战士

这个设计是一个漫画中的战士人物。这个造型还在被一个很有名的动画片继续沿用。盔甲和剑很有亚洲风格。



盔甲骑士

这个设计同样出现在一部很有名的动画片中，但是我让人物的盔甲和脸部特征有了中世纪欧洲的感觉。

不用任何言语解释，仅仅通过这两个人物，一个虚构的场景已经浮现在我们眼前：世界上存在着两个帝国，一个在东方，一个在西方。



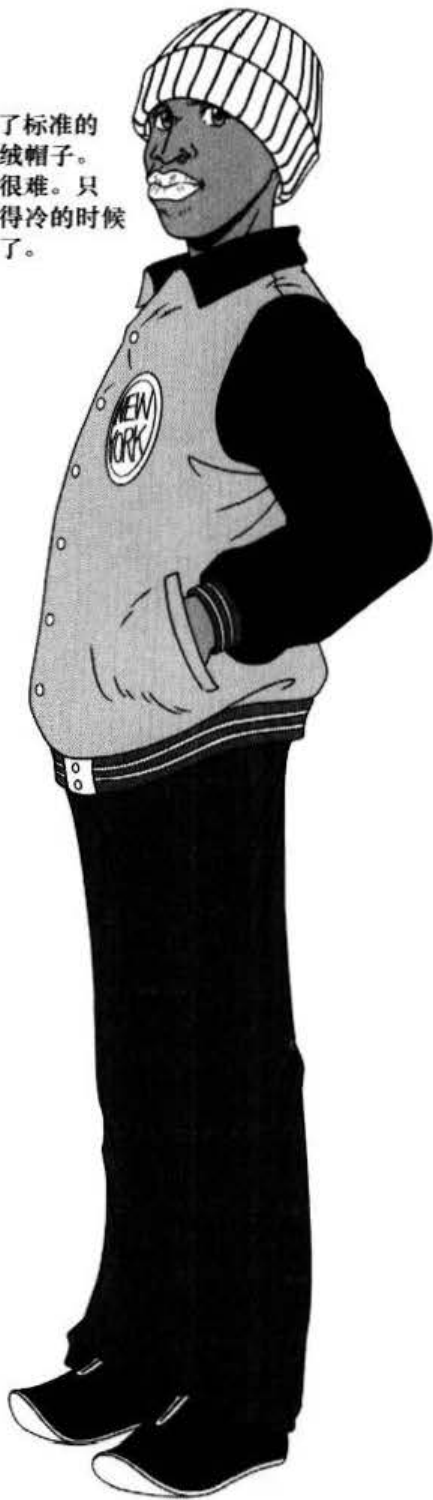
画出人物的区别 (四)

当故事延续的时间很长时,就会出现季节的更替。这种情况下,就有必要为人物分别设计夏天和冬天的服饰。

那些有名的作品通常都注意到了这一点,而且服饰的设计都适合于不同的场景。反过来说,那些人物一年四季都穿着同样的服装的作品通常不会得到读者的认可。

冬季版

我为他画上了标准的长袖夹克以及羊绒帽子。能想到这些并不很难。只需要想想在你觉得冷的时候会穿什么就可以了。



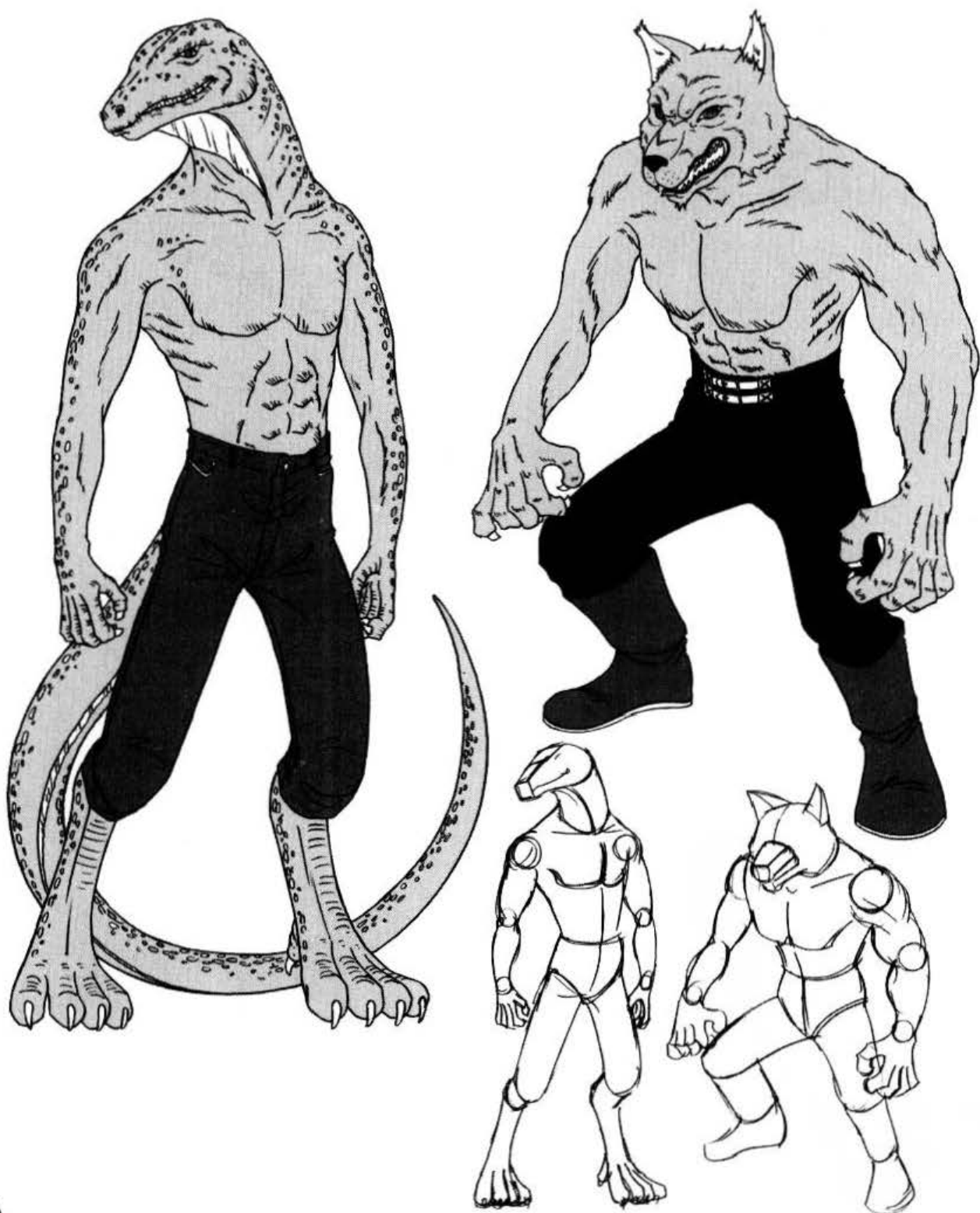
夏季版

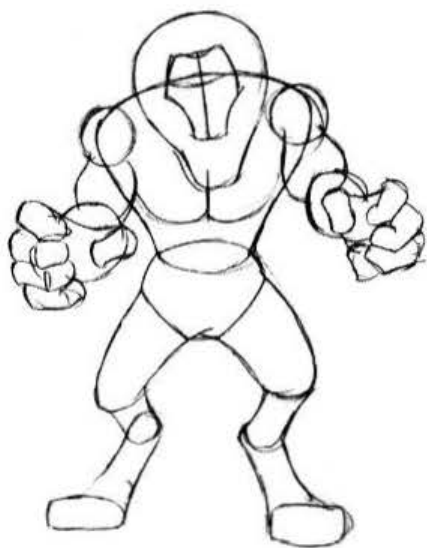
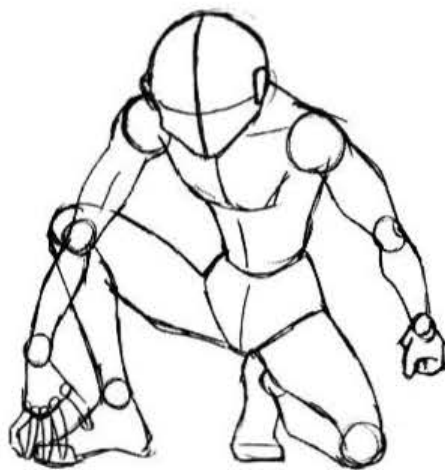
通常人物在夏天会穿T恤,但是我考虑之后,为他设计了更有街头时尚感的上衣。为了渲染因为天气很热所以减了很多衣服,我把他的胳膊画得比较细,这样就和冬天厚重的袖子形成对比。



怪兽人物（一）

就像他们的名字一样，怪兽人物就是动物和人类的合体。在创作这些人物时，你除了会画人类还要会画动物，但是都仅限于一些简单的元素，他们通常有动物的头、脚和手指，同时拥有人类的肌肉结构。先画一个草图，看看人物的感觉，然后考察动物部分是否与整个画面相配。







最后，我想做个自我介绍。我父母说从我能注意到身边的事物开始，只要手边有纸，我就一直在用蜡笔或者铅笔画着一些图案。

当我的学生时代结束后，我就直接找到了能通过绘画来赚钱的工作。我的第一份工作是在一个叫做 Top Craft 的动画工作室，但是它现在已经不存在了。幸运的是，我刚开始就能在这样出产重要作品的公司工作。

在动画界做了几年之后，我来到了 Mad House。这个公司也有很多著名的作品，所以我相信你一定听说过它。

在工作的这几年里，我的技术能力也有了显著的提高。我不仅仅负责了一些动画的绘图工作，同时还管理一些年轻的雇员。你可能发现了这本书中的内容就是我的工作和在业界积累的经验的延伸（我现在自己工作）。

看起来我有点跑题了。总的来说，我要感谢所有同事们的辛勤努力，在你们的努力之下才有了这本书最终的问世，最后我还要特别感谢你们，买这本书的读者们！

尾泽忠



日本漫画创作技法 —— 肢体·表情

为什么我画出来的人物总不是我想象中的样子呢？为什么我想表达人物笑时，他却看起来哭泣呢？我怎么才能使我的作品看起来像日本专业漫画家画的呢？如果你同样面对着这样的问题又不知如何是好，《日本漫画创作技法 —— 肢体·表情》为你提供了解决方法。



这本非常宝贵的教材会告诉你在画人物时应该注意的各种问题。跟着本书画各种人物类型的肌肉、面部和骨骼结构，你会学会如何把复杂的物体简化成简单的几何图形。你将同时学会从各个角度画各种姿势的人物。

再深入地来看看绘制各种不同的人物图样，每个图样都有不同的姿态和性格类型。学习画出独特的漫画型姿势，这与其他绘画类型有很大的区别……

这本成功的漫画教材将告诉你把平凡无奇的人物打造成富有活力和表现力的动画形象的技巧，动漫爱好者和艺术家都会从中获益匪浅。如果你想要为作品添加活力，并且使之富有漫画味道，那么本书将是你的必备书籍。

ISBN 978-7-5046-4909-6



9 787504 649096 >

定价：29.00元